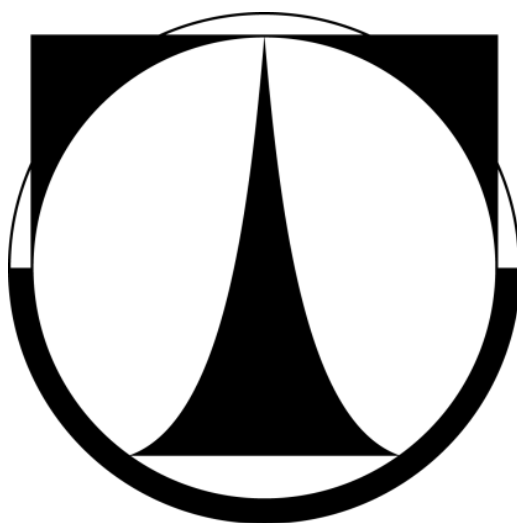


TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická



Katedra: Pedagogiky a psychologie

Studijní program: Vychovatelství

Studijní obor: Pedagogika volného času

ZPRACOVÁNÍ OUTDOOROVÉHO
PROGRAMU, ZAMĚŘENÉHO NA
TEAMBUILDING, PRO SKUPINU MLADÝCH
LIDÍ

OUTDOOR PROGRAM PROCESSING
FOCUSED ON TEAMBUILDING FOR A
YOUNG PEOPLE'S GROUP.

Bakalářská práce: 09-FP-KPP- 78

Autor:

Alexandra PETRIČKOVÁ

Podpis:

.....

Vedoucí práce: Mgr. Jaroslav Kupr

Konzultant:

Počet

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
59	0	18	7	24	6 + 1 CD

Čestné prohlášení

Název práce: Zpracování outdoorového programu, zaměřeného na teambuilding, pro skupinu mladých lidí

Jméno a příjmení autora: Alexandra Petříčková

Osobní číslo: P07000112

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 22. 04. 2011

Alexandra Petříčková

Poděkování

Především bych ráda poděkovala svému vedoucí práce Mgr. Jaroslavu Kuprovi za čas strávený konzultací nad mou prací, cenné rady, trpělivost a ochotu.

Mé poděkování patří dále DDM Větrník Liberec za možnost poskytnutí zázemí a realizace celé akce.

Dále bych ráda poděkovala mým nejbližším, rodině, za vyjádřenou podporu a podání pomocné ruky v nesnázích.

ZPRACOVÁNÍ OUTDOOROVÉHO PROGRAMU, ZAMĚŘENÉHO NA TEAMBUILDING, PRO SKUPINU MLADÝCH LIDÍ

Anotace

Bakalářská práce se zabývá tématem outdoorového programu, který je zaměřený na spolupráci a poznávání ve skupině pro žáky druhého stupně základní školy.

Cílem práce bylo navrhnout a zrealizovat víkendový program a následně ho vyhodnotit. Cílovou skupinou bylo celkem 20 dětí z Domu dětí a mládeže Větrník.

Práce je rozdělena do dvou částí. V první části se zabývá teoretickými východisky základy zážitkové pedagogiky. V praktické části je pak podrobný rozpis přípravy průběhu celé akce pro konkrétní skupinu a jeho závěrečné vyhodnocení.

Klíčová slova:

teambuilding

zážitková pedagogika

hry v přírodě

program pro děti

OUTDOOR PROGRAM PROCESSING FOCUSED ON TEAMBUILDING FOR A YOUNG PEOPLE'S GROUP.

Annotation

The bachelor thesis deals with the outdoor program, which is focuses on cooperation and learning in a group of second level school students. The aim of this work was to design and implement a program of weekend and subsequently evaluated. Target group were 20 children of the house for children and young people Větrník.

The work is divided into two parts. The first part deals with the theoretical bases of the foundations of adventure education. The practical part is the preparation of a detailed breakdown of the whole event for a group, and its final evaluation.

Key words:

teambuilding

Experiential Education

outdoor games

program for children

Úvod	9
1 TEORETICKÁ ČÁST	10
1.1 Historie zážitkové pedagogiky.....	10
1.1.1 Jan Ámos Komenský	10
1.1.2 Skauting	10
1.1.3 Prázdninová škola Lipnice.....	11
1.1.4 Outward Bound	11
1.1.5 Project Adventure	12
1.1.6 Zážitková pedagogika v současnosti	12
1.2 Zážitková pedagogika – základní pojmy	13
1.2.1 Co je zážitek?.....	13
1.2.2 Definice pojmu zážitková pedagogika	13
1.2.3 Motivace	14
1.2.4 Zkušenostní učení	14
1.2.5 Cíle zážitkové pedagogiky.....	16
1.3 Teambuilding	17
1.3.1 Charakteristiku pojmu teambuilding	17
1.3.2 Typy programů	17
1.3.3 Tým.....	19
1.3.4 Skupinová dynamika	19
2 CÍLE PRÁCE.....	21
3 PRAKTICKÁ ČÁST – PŘÍPRAVA PROGRAMU	22
3.1 Cíle programu	22
3.2 Metodika vyhodnocování programu	22
3.3 Specifické podmínky	22
3.4 Rozpočet akce	25
3.5 Právní předpisy akce	25
3.6 Legenda – ucelené téma akce	26
3.7 Provázanost legendy s aktivitami a jejich hodnocení	27
3.8 Grafický scénář	28
3.9 Úplný scénář akce.....	29
3.9.1 Podrobný herní rozpis.....	33

3.10	Vyhodnocení akce	48
3.10.1	Evaluace kurzu	49
3.10.2	Návrhy změn v kurzu	54
3.10.3	Vyhodnocení cílů akce	55
3.10.4	SWOT analýza kurzu.....	56
4	ZÁVĚR	57
5	POUŽITÁ LITERATURA	58
6	SEZNAM PŘÍLOH	60

Úvod

Téma bakalářské práce jsem si vybrala zcela intuitivně. Cítila jsem potřebu vyvolat změnu u skupiny a rovněž připravit použitelný program, jako must, pro jiné cílové skupiny pohybující se na druhém stupni základní školy. Chtěla jsem ukázat, že i s minimem pomůcek lze vytvořit kvalitní víkendový program, který bude provázaný celistvou hrou a který nebude neúměrně náročný pro pětičlenný lektorský tým, a jehož realizace je možná i v uzavřených prostorech.

V současné době se setkávám s názorem mnoha pedagogů, že se svoji třídou - skupinou neradi vyrážejí na víkendové akce z mnoha důvodů. Jedním z nich je také to, že nevědí, co by celý víkend s dětmi dělali, lépe řečeno, že jim nemají co nabídnout.

Proto jsem se rozhodla zpracovat vzorový víkendový program, který se zaměřuje na spolupráci ve skupině a prohloubení vztahů v ní. Nezůstala jsem jen u hrubého návrhu. Jde o do detailů vypracovaný program s přehledem her, jeho časové dotace, motivací ke hře, potřebných pomůcek a v neposlední řadě i s teoretickými poznatky z oblasti zážitkové pedagogiky. Celý program jsem si měla možnost na vybrané skupině 20 dětí vyzkoušet, a tak v závěru bakalářské práce tedy shrnuji poznatky z celého průběhu kurzu.

Práce je rozdělena do dvou větších částí. V první se věnuji především zážitkové pedagogice a podrobněji i temabuildingu. V druhé části práce je už samotná příprava akce, podrobný program, časový rozpis a následné vyhodnocení akce.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Historie zážitkové pedagogiky

Historie zážitkové pedagogiky je bohatá. Už u Jana A. Komenského můžeme najít první stopy zážitkové pedagogiky. A nejen u něj. Stačí připomenout např. Skauting, či Outward Bound anebo u nás nejznámější Prázdninovou školu Lipnice. V následujících řádcích si tyto poznatky shrneme.

1.1.1 Jan Ámos Komenský

S rozvojem zážitkové pedagogiky je spojeno jméno Jana Amose Komenského, který měl velký - hluboký zájem o sociální podmínky života lidí. Jeho nejznámější reagování na jiné, obecné, vnější podmínky výchovy nalezneme ve spisech, které vznikaly v letech 1650 – 1654. O Komenském je známo, že bojuje proti obecné lenosti, vyzývá ke spolupráci rodiče, duchovní i školní dozor. Důležité u Komenského je, že prosazoval celostní rozvoj osobnosti. Veškerá tvrzení poukazují na to, že je třeba vzdělávat ducha, jazyk, srdce i ruku. Tedy vzdělávat se pomocí vlastních smyslů. Byl zastáncem „školy hrou“ tj. zařazování her a hraní do výuky. Jedním z nejdůležitějších děl je jeho Velká didaktika, v níž píše o vyučovacích metodách a zásadách. Důležitost kladl především na propojenost s praxí, propojení jednotlivých vyučovacích předmětů a podpory samostatného vzdělávání a řešení problémů motivovaného vlastním zájmem.

1.1.2 Skauting

Před první světovou válkou se stal skauting nejrozšířenějším výchovným hnutím pro mládež a děti. Zakladatelem se stal Angličan Sir Robert Baden – Powel. Po svém vzniku se hnutí velice rychle šíří, pořádají se letní tábory, vznikají organizace v dalších zemích a roku 1920 se koná první jamboree (sjezd zástupců skautů z celého světa) v Londýně. Roku 1910 se do Čech dostává skauting zásluhou profesora Antonína Benjamína Svojsíka¹.

„Posláním hnutí je podporovat rozvoj osobnosti dětí a mladých lidí, jejich duchovních, mravních, intelektuálních, sociálních a tělesných schopností. Cílem je připravenost jedince plnit povinnosti k sobě samým, bližním, vlasti, přírodě a celému lidskému společenství.“

¹Skauting, *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 9. 6. 2004, 24.4.2010 [cit. 2010-05-14]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Skauting>>.

Po první světové válce se skauting stává vedle Sokola druhou nejuznávanější organizací. V roce 1919 záštitu nad tímto hnutím u nás přebírá Tomáš Garrigue Masaryk.

1.1.3 Prázdninová škola Lipnice

Jedná se o neziskovou organizaci, která spatřila světlo světa roku 1977. V době svého vzniku spadala pod Socialistický svaz mládeže, u kterého vydržela až do roku 1989. Program navazoval na bohaté tradice pobytu v přírodě u nás. Cílem se stala výchova jedince v aktivní a spolupracující osobnost ovlivňující dění kolem sebe.² Jako hlavní myšlenkové podněty jsou pro činnost prázdninovou školu vyzdviženy:

- antický ideál harmonického všestranného rozvoje člověka KALOKAGATHIA – čili symbol tělesné a duševní dokonalosti a krásy,
- odkaz myslitelů renesance
- navazování na pedagogické hnutí výchovy v přírodě, především Setona a Baden-Powella.

Od roku 1977 až do let 1989 Prázdninová škola Lipnice zvládala realizovat celkem 98 kurzů, kterými prošlo přes 3000 účastníků. Mezi tyto kurzy patřily například: *Interprojekt* - mezinárodní kurs pro studenty univerzit, *In Natura* - vztah jedinec - společnost - životní prostředí nebo pravidelné instruktorské kurzy, sloužící k přípravě vlastních instruktorů. Instruktory a členy Prázdninové školy Lipnice jsou lidé s nejrůznější profesní i lidskou zkušeností: ekonomové, právníci, publicisté, výtvarníci, architekti, podnikatelé, vysokoškolští asistenti, řada vysokoškolských studentů ad.

1.1.4 Outward Bound

Začátky organizace se datují do roku 1930, přesněji tedy do Skotska. S myšlenkou na založení této organizace přišel Kurt Hahn. Ten se snažil do tohoto hnutí vnést svoji filozofii do praktického vzdělání. Kromě úspěchu ve třídě, přidal zlepšování tělesných dovedností jako je běhání, skákání a házení, stejně jako naučit se žít v přírodě přes expedici a aktivní účast v osobních zájmech nebo. Původní myšlenka byla ale jiná. Jednalo se o školu přežití pro vojáky britského námořnictva. Po válce se však organizace zaměřuje především na mládež. Outward Bound se snaží učit se prostřednictvím zážitku, tedy experiential learning. Outward Bound se rozvinul do organizace, která učí interpersonální

² HRKAL, Jan; HANUŠ, Radek. *Zlatý fond her 2: výběr her a programů připravených pro kurzy PŠL*. Praha : Portál, 2002. 9. s. ISBN 80-7178-660-8.

dovednosti, dovednosti přežití a získat vůdčí schopnosti, a to prostřednictvím kurzů pro lidi všech věkových kategorií v trvání od jednoho týdne do jednoho semestru.

1.1.5 Project Adventure

Tento projekt vychází ze zkušeností a metod organizace Outward Bound. Vzniká roku 1971 v USA. Dodnes využívá metod Adventure education a Experiential education, a to v oblastech školního i firemního vzdělávání.³ Hlavní zaměřením organizace je zlepšování a poskytování prostředků potřebných pro realizaci efektivních programů ve školách a dalších výchovně-vzdělávacích organizacích.⁴ Posláním Project Adventure je poskytnout pomoc při rozšiřování programů, které jsou založené na získávání zkušeností z dobrodružství. Project Adventure se snaží rozvíjet odpovědnost jednotlivců, organizací a udržitelnost společnosti.

1.1.6 Zážitková pedagogika v současnosti

Zážitková pedagogika se stala hitem moderní doby. Stále více lidí vyhledává nejrůznější „zážitky“, kterými by uspokojili svoje touhy po něčem novém, adrenalinovém,... V České republice můžeme najít nespočetně mnoho organizací, které se zabývají zážitkovou pedagogikou.

Rozdělit bychom je mohli na ty, které jsou zaměřené jen na zážitky, jež zprostředkují pomocí adrenalinových aktivit, jako je například jízda terénním autem, rafty na divoké vodě, bungee jumping, nebo také relaxační metodou, nebo na ty, které tvoří zážitkové programy na objednávku.

Mezi ty první lze zařadit např. firmy Zážitky, Firma na zážitky, Den jako sen či Adrop, jež nabízejí např. čokoládovou masáž, pivní lázeň, relaxační víkend nebo kulinářské zážitky třeba při vaření se známou osobností.

Druhou skupinou jsou ty, které připraví např. školní výlet, závěrečné rozloučení se svobodou, teambuliding, teamspirit, kurzy na rozvoj osobnosti, psychických a fyzických sil, kurzy přežití, kurzy první pomoci zážitkové metody (ZDrSEM od PŠL). Mezi ně pak v České republice patří Prázdninová škola Lipnice a jí založená společnost Outward Bound – Česká cesta s.r.o., jež nabízí kurzy nejen týmové spolupráce firmám a společnostem s

³ HANUŠ, Radek; CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha : Grada, 2009. 33. s. ISBN 978-80-247-2816-2.

⁴ *Project Adventure* [online]. 2008 [cit. 2011-03-04]. Dostupné z WWW: <<http://www.pa.org/>>.

využitím metody a programů PŠL a Outward Bound (outdoor management training). Do této skupiny se dají zařadit i liberečtí Dobrodruzi.eu, SUNDISK.

1.2 Zážitková pedagogika – základní pojmy

„Člověk dokáže víc, než si myslí! Jen málokdo si uvědomuje, čeho všeho je možné dosáhnout prostřednictvím týmové spolupráce.“ Kurt Hahn

1.2.1 Co je zážitek?

Zážitky mohou mít různou spoustu forem. Od těch méně líbivých a po ty extrémně silné.

Radek Pelánek uvádí⁵: „Pokud chrlíme na účastníky jednu hru za druhou, zážitky se začnou překrývat, přehlušovat. Akce pak je možná zábavná, ale nemá velký účinek. Aby byly zážitky pro účastníky přínosné, musí dostat čas na vstřebání a zpracování a musí také fungovat jeden z popsaných principů – buď učením prostřednictvím zpětnovazebního rozboru, nebo rozšiřování komfortní zóny. Takové učení je na úkor příjemnosti.“ Dále pak ve své knize naznačuje, že silný zážitek nezaručuje výsledky.

Podle Pavla Hartla⁶ je pak zážitek „každý duševní jev, který jedinec prožívá“. Prožívání pak popisuje jako psychický jev charakteristický proudem vědomí každého více či méně uvědomovaného duševního obsahu.

1.2.2 Definice pojmu zážitková pedagogika

Definování pojmu zážitkové pedagogiky, aby byla komplexně pochopena, je velmi obtížné. V současné době nemá ucelenou a obecně platnou definici. Proto například Ivo Jirásek uvádí⁷: „Pro zážitkovou pedagogiku je typické (a tím se odlišuje od nepedagogických aktivit využívajících fenoménu prožitku) zakotvení prožitku do jeho širších souvislostí. Tedy nejenom vyvolání prožitku, ale především znalost cílů navozování prožitkových situací, zpracování prožitku a jeho převedení do zkušenosti, jež může být opětovně využita.“

⁵ PELÁNEK, Radek. *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha: Portál, 2008. 42 s. ISBN 978-80-7367-353-6

⁶ HARTL, Pavel; HARTLOVÁ Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2004. ISBN: 978-80-7367-569-1.

⁷ JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. in Gymnasion, 2004, č. 1.

1.2.3 Motivace

Motivování hráči mají většinou větší chuť rozběhnout uváděnou hru naplno, kdežto opakem jsou ti, kteří ji zcela či úplně ignorují. Nechtějí se zapojit, či jiným způsobem se nezapojují. Proto je důležité před každou hrou účastníky motivovat: Proč to děláme? K čemu to bude dobré?

Podle Zlatého fondu her II⁸ je motivace soubor vnitřních podnětů, se kterými hráč vstupuje do hry. Na motivaci často záleží, zda se hra rozběhne patřičným tempem. Motivovat můžeme například přečtením legendy, sehrání krátké scénky nebo jen pustit film vztahující se k tématu hry. Největší rezervy v motivaci vyplývají z osobnosti instruktora. Eva Zahradková ještě uvádí⁹, že motivace ve skupině závisí jak na skupinové dynamice, tak na skupinové kultuře.

1.2.4 Zkušenostní učení

Se zážitkovou pedagogikou úzce souvisí tzv. zkušenostní učení. Všichni autoři, kteří se zkušenostním učením zabývají, svoji teorii rozepisují do jednotlivých cyklů neboli kroků. R. Hanuš a L. Chytilová uvádí:¹⁰ „Hlavní myšlenkou rozepisování učení do jednotlivých kroků je, že můžeme lépe porozumět částem cyklu, vyzkoušet je a využít.“ S teoriemi učení zkušeností přišli autoři jako je D. Kolb, J. Dewey, G. Priest, J. J. Bannon, Pfeiffer a Jones a další.

Za všechny uvádím jeden z nejvyžívanějších modelů, vytvořený v roce 1984 Davidem A. Kolbem.

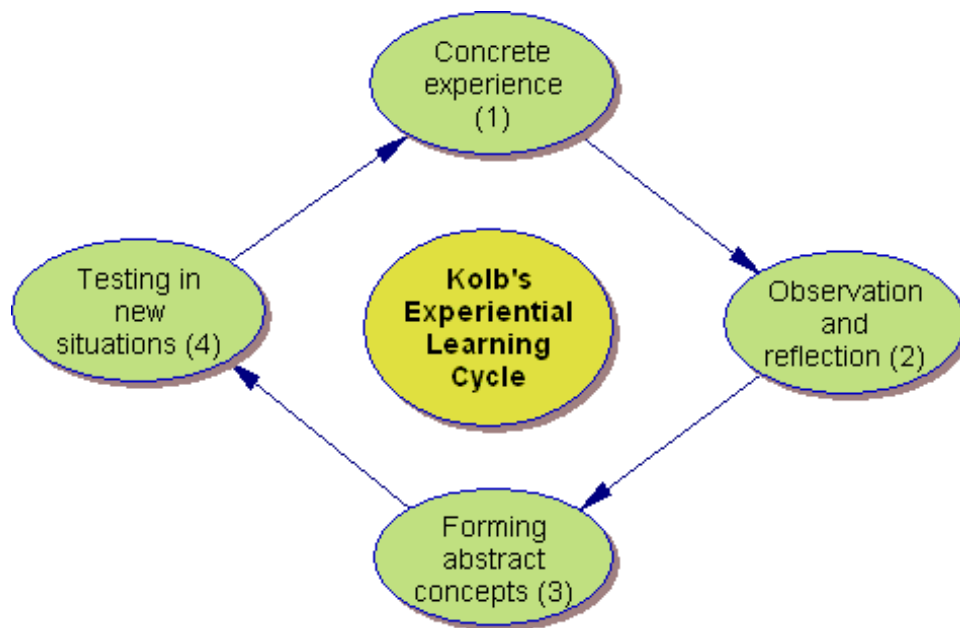
Učení prožitkem dává důraz na proces, ne výstupy. Říká, že je zakotvený ve zkušenosti a je nekončící holistický proces přizpůsobování se světu. Kolb navrhuje „ucelený model učení, který kombinuje zážitek, vnímání, poznávání a chování“¹¹. Spojíme-li tuto kombinaci v logický prvek, vznikne nám cyklus, v kterém probíhá učení. Kolb tento proces popisuje jako čtyřstupňový cyklus, který obsahuje: konkrétní zkušenost, ohlédnutí, zobecnění a aktivní zkoušení.

⁸ HRKAL, Jan; HANUŠ, Radek. *Zlatý fond her 2: výběr her a programů připravených pro kursy PŠL*. Praha : Portál, 2002. 22. s. ISBN 80-7178-660-8.

⁹ ZAHŘÁDKOVÁ, Eva. *Teambuilding - cesta k efektivní spolupráci*. Praha : Portál, 2005. 161. s. ISBN 80-7367-042-9.

¹⁰ HANUŠ, Radek; CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha : Grada, 2009. 42 s. ISBN 978-80-247-2816-2.

¹¹ HANUŠ, Radek; CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha : Grada, 2009. 42 s. ISBN 978-80-247-2816-2.



Obrázek 1 - Kolbův cyklus učení¹²

Model naznačuje, že na prvním místě stojí **konkrétní aktivita**, která dle Hanuše a Chytilové¹³ představuje zapojení členů do společného úkolu. Vychází ze stávajících zkušeností každého z členů, způsobu zapojení, reakcí na dotazy a konečně samotné realizace aktivity. Po jejím ukončení následuje **ohlédnutí, reflexe**, zpětné připomenutí klíčových momentů průběhu. V dalším kroku začíná hodnocení, jež se neomezuje pouze na osobní pocity spokojenosti s průběhem a dosažením cíle. Stěžejní pozornost je věnována procesu řešení. Dochází k **zobecnění**, ve kterém vyzdvihujeme důležité body, jež měly vliv na průběh konkrétní aktivity. Hledáme to, co by bylo vhodné v budoucnu v podobné situaci zopakovat, i to, čeho je třeba se dále vyvarovat. Plynule se pak přechází k formulaci plánů změn, jejichž ověření nabízí jejich **aktivní zkoušení**.

¹² *Learning-theories* [online]. 2008 [cit. 2011-02-20]. Learning-theories. Dostupné z WWW: <<http://www.learning-theories.com/experiential-learning-kolb.html>>.

¹³ HANUŠ, Radek; CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení*. Praha : Grada, 2009. 43 s. ISBN 978-80-247-2816-2.



Obrázek 2 – balón přání (zdroj: vlastní)



Obrázek 3 – pavučina (zdroj: vlastní)

1.2.5 Cíle zážitkové pedagogiky

Z mnoha podstatných věcí, které na sebe zážitková pedagogika váže, jsou její cíle. Bez jasně stanovených cílů nevíme, kam má naše cesta směřovat. Ivo Jirásek uvádí¹⁴, že cílem zážitkové pedagogiky je „...starořecký výchovný ideál, všestranný rozvoj k harmonii směřující osobnosti.“ a dále pak říká¹⁵, že cíle takových výchovných procesů mohou být vytyčovány a dosahovány v různorodém prostředí (školním i mimoškolním, přírodním i kulturním), v rozmanitých sociálních skupinách (diferencovaných věkem, sociálním statutem, profesním postavením či dalšími demografickými faktory) a naplňovány nejrůznějšími prostředky (hrami všech typů, modelovými situacemi, tvořivými a dramatickými dílnami, besedami a diskusemi, fyzicky i psychicky náročnými výzvodovými situacemi, sebepoznávacími i k týmové spolupráci směřujícími aktivitami).

¹⁴ JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. in Gymnasion, 2004, č. 1

¹⁵ JIRÁSEK, Ivo. *Vymezení pojmu zážitková pedagogika*. in Gymnasion, 2004, č. 1

1.3 Teambuilding

„Při plnění kolektivních úkolů jsou mnohem výkonnější přátelé než známí.“

J. Riddestrale

1.3.1 Charakteristiku pojmu teambuilding

Je všeobecně známo, že teambuilding vznikl složením dvou anglických slov „team“=tým a „building“=budování. Jako celek tvoří budování týmu, rozvoj týmu či stmelování týmu. U nás nejčastěji používáno jako budování týmové spolupráce.

Eva Zahrádková říká¹⁶, že v současné době se pod slovem teambuilding míní stále více jakákoliv aktivita, která se děje ve skupině přes narozeninovou párty, outdoorové kurzy až po týmový assessment, ať v týmu nebo pracovní skupině. Ve svém původním významu se zabýval budováním týmu. Zaměřoval se na rozvoj spolupráce, zvládání náročných situací, efektivní práci a komunikaci v přímém spojení s rozbořem a uvědoměním si fungování skupiny a vědomým plánováním změn s cílem zvýšit efektivitu týmu.

1.3.2 Typy programů

Outdoorové kurzy se liší svou délkou, formou, náročností i zaměřením na určité cíle. Tyto prvky se navzájem široce kombinují a vzniká tak nepřeberné množství různých programů. Podrobněji se na to podíváme podle E. Zahrádkové a rozdělit takto:¹⁷

- Stmelení kolektivu – cílem těchto programů bývá neformální seznámení lidí ve skupině, podpora jejich důvěry a podpory týmu, klade také důraz na společnou spolupráci. Potkáte se zde se zážitkovým rozvojem týmu, aktivitami, kterými tým nebo skupina prochází. Je převedším určen pro malou společnost do 40 lidí.
- Budování týmu – V těchto kurzech se kombinuje hned několik přístupů. Základním principem je navazování aktivit na sebe tak, aby se navzájem doplňovaly a podporovaly tým v určitém rozvoji. Cílem tohoto programu jsou: práce s týmovými

¹⁶ Zahrádková, Eva. *Teambuilding - cesta k efektivní spolupráci*. Praha : Portál, 2005. 21 s. ISBN 80-7367-042-9.

¹⁷ Zahrádková, Eva. *Teambuilding - cesta k efektivní spolupráci*. Praha : Portál, 2005. 145. s. ISBN 80-7367-042-9.

rolemi, práce a odpovědnost v týmu, podpoření spolupráce mezi jednotlivými skupinami.

- Koučink skupiny, koučink týmu – cílem je dlouhodobé provázení týmu při zavádění změny, během náročného období. Koučování probíhá v několika krocích: Kontrakt kouče a týmu (pravidla a možnosti spolupráce) -> Cíle týmu -> Analyzování současné situace a možnosti, jak se z výchozího stavu dostat k cílovému -> Konkrétní potřebné kroky. Velice efektivní metoda pro motivované týmy, které potřebují rychle a dobře dosáhnout změny.
- Vzdělávání zážitkem – Cílené vzdělávání na určité téma s důrazem na praktické vyzkoušení si změny a nových poznatků. Pracuje se se skupinou do 15 lidí. Realizace akce probíhá v několika krocích: zadání -> analýza situace a vytipování procesů k simulaci -> vzdělávání -> simulace procesů.
- Outdoor assessment – je složeno z více metod, které umožňují uchazeče o pracovní pozici nebo stávající pracovníky firmy lépe poznat a hodnotit z různých stránek.
- Expedice a náročné projekty – má za cíl vyzkoušet si fungování týmu na reálných (nemodelovaných) situacích. Možnost okusit svoje hranice a překonat je. Tento druh projektu má smysl tehdy, pokud je tým vysoce stmelený a motivovaný k překonávání překážek. Probíhá v duchu hesla Outward Boundu: *Dokážeš víc, než si myslíš.*
- Zábavné akce – Cílem těchto programů není řešení problémů skupiny, ale naopak snaha o pozitivní zážitek pro co nejvíce zúčastněných. Zde jde především o zvýšení loajality, motivace a případné odměnění. Základem úspěchu kurzu je samotné místo konání akce. Mělo by být naprosto odlišné prostředí, než je to, ve kterém se účastníci běžně, resp. denně pohybují.

S přihlédnutím k náplni je možno temabuilding rozdělit do jakýchsi čtyř podskupin:

- Fun/Event - Cílem je zážitek individuální či týmový. Jde především o zábavu.
- Teamspirit - Cílem programu je motivace, zábava a příjemný a zajímavý společný zážitek. Jedná se spíše o netradiční programy, nejčastěji různé sportovní a adrenalinové disciplíny.
- Teambuilding - systematické budování a rozvoj týmu usilující o zlepšení jeho budoucí výkonnosti.
- Individuální rozvoj (trénink, outdoor assessment, koučování) - principy zážitkového učení, cílem je zefektivnění pracovního výkonu, nalezení a využití potenciálu týmu či firmy a jeho další rozvoj.

1.3.3 Tým

Týmem se rozumí skupina lidí, která spolu úzce spolupracuje. Slovo je převzato z anglického originálu „team“. ¹⁸ Správně fungující tým má jasně definovaný účel, je kooperativní a spolupracuje na dosažení vytyčeného cíle. Jeho členové jsou k sobě otevření, poctiví, navzájem si pomáhají a uznávají vedoucího týmu jako autoritu. Členové týmu by měli naučit jeden druhému navzájem pomáhat. Všichni jistě znají výrok Alexandra Dumase: „Jeden za všechny, všichni za jednoho.“

1.3.4 Skupinová dynamika

V průběhu společného projektu prochází skupina určitými vývojovými fázemi, pro které je charakteristická různá míra pohody i schopnosti skupiny fungovat jako celek. ¹⁹

V nejznámější klasifikaci rozlišuje Bruce Wayne Tuckman následující fáze:

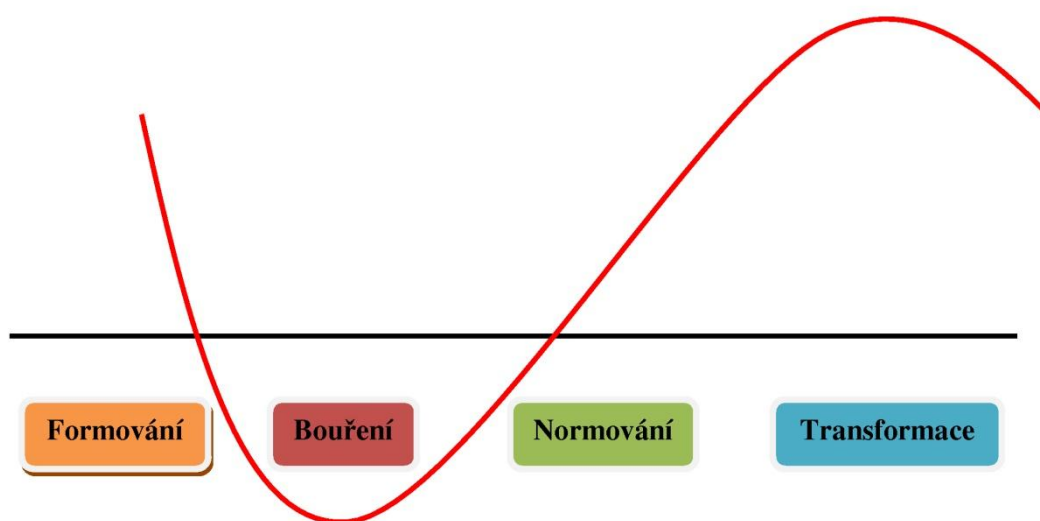
- Formování (Forming) - první fáze, ve které se dává skupina teprve dohromady, tato fáze je charakteristická plachostí a nejistotou celé skupiny. Probíhá zde rozhodování o vůdci.
- Bouření (Storming) - Ve skupině roste napětí a vzniká zde takzvané testování vedoucích, zpochybňování důvěry a nabízených aktivit. Spolupráce bývá většinou na nízké úrovni.

¹⁸ Proud aktivit [online]. 2011 [cit. 2011-03-13]. Dostupné z WWW: <http://www.proudaktivit.cz/firmy-a-urady/budovani-a-rozvoj-tymu-teambuilding/#item_28>

¹⁹ ČINČERA, Jan. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha : Grada, 2007. s. 31, ISBN 978-80-247-1974-0.

- Normování (Norming) – Skupina funguje jako jeden celek. Vytváří se společné postoje, hodnoty a očekávání. V této fázi přebírá odpovědnost a mají ambice na to, aby zvládli své skupinové cíle. Pracuje nezávisle na instruktorovi.
- Transformace (Performing) – Činnost skupiny se ukončuje. Skupina jasně ví, co dělá, proč to dělá. Tým má společnou vizi a je schopen stát na vlastních nohou, bez pomoci vůdce.

Skupinová dynamika podle Tuckmana



Obrázek 4 – skupinová dynamika²⁰

²⁰ ČINČERA, Jan. *Práce s hrou pro profesionály*. Praha : Grada, 2007. s. 31, ISBN 978-80-247-1974-0.

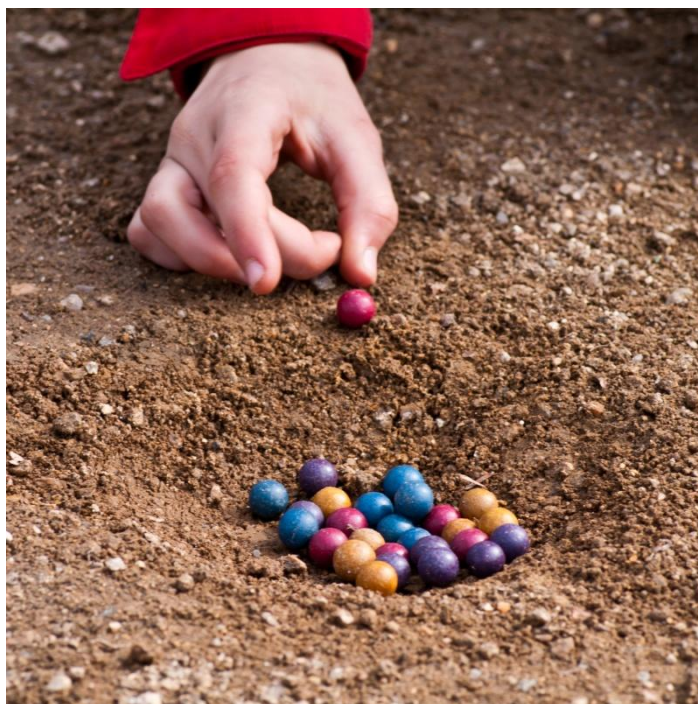
2 CÍLE PRÁCE

Hlavní cíl:

Cílem práce je navrhnout víkendový program pro skupinu 20 dětí, jeho následné převedení do praxe.

Dílčí cíle:

- 1) realizace v prostorách DDM Větrník a přilehlé oblasti lidových sadů
- 2) vyhodnocení akce
- 3) zaměření na prohloubení spolupráce a poznávání ve skupině pro děti z druhého stupně základní školy



Obrázek 5 – Kuličky (zdroj: vlastní)

3 PRAKTICKÁ ČÁST – PŘÍPRAVA PROGRAMU

Jedná se o podrobnou přípravu víkendové akce pro DDM Větrník, pro děti z turistického kroužku. Celkový počet dětí činí 20. Jedná se o heterogenní skupinu, která kroužek navštěvuje pravidelně a mezi sebou se zná. Celá akce s názvem „Cesta za dobrodružstvím“ se odehraje v prostorách DDM a v přilehlé oblasti Lidových Sadů.

3.1 Cíle programu

C1: Žádný účastník nehodnotí po skončení akce fungování kolektivu do budoucna nezdařile. Více jak 70% účastníků jej hodnotí jako velmi zdařile.

C2: Více jak 70% účastníků potvrdí, že tembuildingový víkend splnil svůj účel – umožnilo účastníkům užší spolupráci a prohloubení vztahů ve skupině.

C3: Alespoň 80% účastníků uvede do dotazníku na konci víkendu, že by rádi znovu podobnou akci absolvovali.

3.2 Metodika vyhodnocování programu

Tabulka 1 – nástroje a postupy vyhodnocování

Nástroj	Postup
Pozorování	Průběžné zaznamenávání během programu
Reflexe účastníků během programu	Zapisování zajímavých reflexí.
Post-test	Vypracování dotazníku, účastníkům předán k vyplnění po skončení akce.

3.3 Specifické podmínky

Skupina: Jedná se o heterogenní skupinu 20 účastníků. Všichni účastníci se navzájem znají z turistického oddílu DDM Větrník. Převážně se jedná o děti ve věku 12 – 13 let, které jsou na druhém stupni základní školy. Tento typ programu pro ně bude

novinkou a je pro ně, vlastně takovou menší výzvou. V celé skupině bude celkem 9 děvčat a 11 chlapců. Dva účastníci jsou v příbuzenském vztahu. Jsou to sourozenci, dvojčata.

Prostředí: Celá akce se uskuteční v prostorách DDM Větrník v Liberci. Prostředí má tu výhodu, že se „domeček“ nachází blízkosti klidové oblasti, kde je možné veškeré aktivity realizovat. Je zde prostor pro realizaci na louce, v lese či zahradě DDM. K realizaci také poslouží celá oblast Lidových Sadů, kde se DDM nachází. Pokud to jen bude možné, budou se veškeré aktivity konat venku. Hojně využijeme les, který je odtud nedaleko.

Finance: Náklady hradí děti, resp. jejich rodiče. Na jednoho účastníka se vybírá 220 Kč. Finance zahrnují náklady na materiál, jídlo a nocleh po celou dobu konání akce.

Doprava: Jelikož se jedná o děti, které navštěvují turistický kroužek každý týden, předpokládá se, že nebude problém dopravit se na místo pobytu městskou hromadnou dopravou, popřípadě s rodiči autem.

Materiální zabezpečení: Veškerý materiál na výrobu pomůcek bude zaplacen z vybraných peněz. Z Větrníku je k dispozici základní materiál: papíry, tužky, tabule, jednoduché pomůcky, herní karty, technika (PC, data projektor) a jiné drobnosti.

Tým: Jako hlavní organizátorkou této akce je **Alexandra Petričková**. Na starost bude mít celý chod programu, jeho přípravu, motivaci dětí, přípravu veškerých pomůcek a uvádění her. Je studentkou posledního ročníku Pedagogiky volného času. Děti měla možnost navštívit na jedné schůzce, kde se s nimi seznámila při aktivitách, které si pro ně připravila.



Obrázek 6 – Alexandra Petričková (zdroj: vlastní)

Do týmu dále patří **Simona Hajduková**, která má s dětmi dlouholetou zkušenost, je sama odchovankyní turistického kroužku, ve kterém nyní působí jako vedoucí. Její rolí bude, na celé akci, pomáhat s přípravami her - organizace, jejich motivací. Zároveň bude mít na starosti stravu. Simona nyní studuje druhým rokem na Technické univerzitě v Liberci, taktéž obor Pedagogika volného času.



Obrázek 7 – Simona Hajduková (zdroj: Simona Hajduková)

Poslední člen týmu je **Jakub Plešinger**. Jeho úkolem bude během celého víkendu pořizovat fotodokumentaci. Bude mít také na starosti přípravu složitějších her.



Obrázek 8 – Jakub Plešinger (zdroj: vlastní)

3.4 Rozpočet akce

Rozpočet akce (tabulka 2) byl konzultován s paní Mgr. Jiřinou Čížkovou, jako vedoucí celého oddělení ekologie a turistiky. Braly jsme v úvahu to, že jídlo se bude nakupovat na společné vaření. V DDM je k dispozici plně vybavená kuchyň, tudíž nebude problém zde uvařit jak oběd, tak večeři pro děti. Část peněz byla vyčleněna také na přípravu pomůcek – především na nákup velkých papírů, kartonů, fixů a jiných nezbytností související s programem. Dopravu jsme nezapočítávaly, a to z důvodu toho, že se každý z účastníků na své náklady dopravil na sraz, který byl přímo v domově.

Tabulka 2 – Rozpočet akce

Celkem za víkend (20 osob)			osoba
Strava	společný nákup	1 620 Kč	81 Kč
Ubytování	(2x60) x 20	2 400 Kč	120 Kč
Pomůcky		200 Kč	10 Kč
Ostatní	Odměny, drobnosti	180 Kč	9 Kč
Doprava		vlastní	0 Kč
			celkem za osobu 220 Kč

3.5 Právní předpisy akce

Po právní stránce, je dobré, abychom znali příslušné zákony, na které můžeme v případě problému odkázat. Abychom mohli takovouto akci pořádat, je dobré se seznámit s právními předpisy, které s akcí úzce souvisí. Jedná se o třídní akci, která nepřesáhne kapacitu 20 dětí.

Tento typ akce spadá pod § 12 zákona č. 258/2000 Sb.²¹ Při organizovaném pobytu dětí v počtu menším nebo po dobu kratší, než stanoví § 8 odst. 1, s výjimkou akcí pořádaných pro děti v poměru rodinném a obdobném, musí osoba, která akci pořádá, zajistit hygienicky nezávadný stav zařízení, zásobování akce pitnou vodou v rozsahu stanoveném prováděcím právním předpisem pro zotavovací akce a účast pouze fyzických

²¹ *Portál veřejné správy České republiky* [online]. 2011 [cit. 2011-04-01]. Dostupné z WWW: <http://portal.gov.cz/wps/portal/_s.155/701/.cmd/ad/.c/313/.ce/10821/.p/8411?PC_8411_number1=258/2000&PC_8411_p=12&PC_8411_l=258/2000&PC_8411_ps=10#10821>.

osob, které splňují podmínky stanovené v § 10 odst. 1 a 3. Osoba, která akci pořádá, musí zajistit hygienicky nezávadný stav zařízení, zásobování akce pitnou vodou v rozsahu stanoveném prováděcím právním předpisem pro zotavovací akce (vyhláška č. 106/2001 Sb., o hygienických požadavcích na zotavovací akce pro děti, ve znění pozdějších předpisů) a účast pouze fyzických osob, které splňují podmínky stanovené v § 10 odst. 1 a 3 zákona, tedy:

- fyzické osoby činné při jiné podobné akci pro děti jako dozor nebo zdravotník musejí být k této činnosti zdravotně způsobilé,
- zdravotní způsobilost posuzuje a posudek vydává praktický lékař, který fyzickou osobu registruje. Tento posudek má platnost jeden rok od data vystavení, pokud během této doby nedošlo ke změně zdravotní způsobilosti fyzické osoby. Posudek o zdravotní způsobilosti předají fyzické osoby činné při zotavovací akci, s výjimkou pedagogických a zdravotnických pracovníků, vysílající mateřské školy, základní školy nebo pořádající osobě (§ 10 odst. 2 zákona),
- fyzické osoby činné při stravování musí podle § 10 odst. 1 zákona splňovat požadavky stanovené pro výkon činností epidemiologicky závažných v § 19 odst. 2 a odst. 3 věty první zákona.

3.6 Legenda – ucelené téma akce

Inspirací pro víkendové dobrodružství mi byla kniha od Julesa Verna, „20 000 mil pod mořem“. Příběh jsem přizpůsobila podle možností dané skupiny a podle prostředí, ve kterém se budeme pohybovat.

„Psal se rok 1866 a v anglických listech se objevila zmínka o jakémsi tvoru ohromných rozměrů, který napadá lodě a potápí je. Článek se šířil tak rychle, že se brzy dostal až do Ameriky a nedaleké Evropy. Podle průzkumů se nejednalo o ledajakého tvora, byla jím samotná ponorka stvořená kapitánem Nemo, který ji nazval Nautilus. Nautilus se plavil oceánem, kde bádá na mořském dně, proplouval mezi korály, žraloky, velrybami. Jeho domovem byl právě oceán, ze kterého získával veškeré své potřeby (jídlo, oblečení).

Na tuto ponorku nebylo lehké se dostat, všichni, kteří se o to pokoušeli, měli několik úkolů, které museli splnit. Jako správní námořníci si vedli lodní deník, museli přemoci chobotnici, zvládnout obrovské monstrem a mnoho dalších úkolů, které je čekalo.

Pokud byste také chtěli objevovat krásy mořského dna a plavit se na Nautilovi nezbyvá Vám nic jiného než se postupně pustit do všech připravených úkolů, které Vám kapitán Nemo přichystal. Některé budou jednoduché, s jinými si budeme muset poradit ve skupině... “

Po přečtení krátkého úryvku textu se ve dveřích záhadně objeví pošták, který má pro děti v papírovém pytlíku cosi zvláštního, vzkaz od samotného Nema (jedná se o kartu do fotoaparátu, na které je nahrané video, kde kapitán Nemo líčí své úkoly a vlastně říká, co děti čeká, zdůrazňuje jim hlavně to, že každý námořník si poctivě celou plavbu musí vést lodní deník.) Prostředí videa je natočené přímo v „ponorce“ se zvuky velryb a mořských živočichů.

3.7 Provázanost legendy s aktivitami a jejich hodnocení

Během celé akce se u některých her objeví motivace, která má účastníky navést na to, že právě tato hra je součástí několika úkolů, které je přivedou na ponorku kapitána Nema. Za každý takovýto úkol, budou účastníci dostávat malé papírové ponorky (viz příloha 1), které si budou vlepovat do speciálního archu v lodním deníku (viz příloha 2). Výherní ponorky se budou rozdělovat vždy každému, tzn. vítězi (tým, či jednotlivci) a všem zúčastněným. Během celého víkendu také obdrží pracovní list „Chobotnice“ (příloha 3) a pracovní list „Jules Verne“ (příloha 4), které budou součástí jejich lodních deníků.

3.8 Grafický scénář

Jedná se o hrubou kostru programu pro rychlejší přehled (tabulka 3). Nenalezneme zde podrobný časový rozpis, potřebné pomůcky ani kdo konkrétní aktivity vede.

Tabulka 3 – Grafický scénář

DEN	ROZCVIČKA	DOPOLEDNE	ODPOLEDNE	VEČER
Pátek	X	X	Přivítání, informace, vybalení	Seznamovací hry/icebreakry (Shoe ID game, Námořník Nemo, ZOO, Portrét, Lentilková mísa) Lodní deník, FVC reflexe
Sobot a	Saša	Warm up (chobotnice, veselý autobus, Mořské monstrum) Důvěrovky (Vrby ve větru, Ulička důvěry, Zed' důvěry, Navigování spoluhráče) Spolupráce (Skládačka kapitána Nema, Gordický uzel, Nebezpečný oceán) Lodní deník	Spolupráce (Diář, Horolezci, horolezkyně, horolezčata, Míče v pavučině, Řemeslné profese, Outdoor scrabble) Reflexe Lodní deník – pracovní listy	Zábavný večerní blok (Čokoláda, zvuky zvířat, pírka ptáka ohniváka, Klíčník, písmenková kimovka) Večírek cestovatelů Reflexe
Neděl e	Saša	Warm up (Ocásky, Medvěd Stříhaná) Spolupráce/ Jednotlivci (Hledání kapitána Nema, Podlaha pastí) Lodní deník	Kuličkový „mistr“ Novinové tituly Vyhodnocení – přijetí na ponorku Závěrečná reflexe Dotazníky Úklid, balení, odjezd	X

3.9 Úplný scénář akce

V tabulkách pod textem (tabulka 4, 5 a 6) nalezneme kompletní scénář víkendové akce, který obsahuje časovou dotaci na každou aktivitu, název aktivity, potřebné pomůcky k realizaci a kdo samotnou aktivitu vede. Jednotlivé aktivity jsou podrobně popsány v kapitole 2.9.1 Podrobný herní rozpis.

Tabulka 4 – Pátek

PÁTEK			
ČAS	AKTIVITA	POMŮCKY	KDO
18:00 - 18:45	ubytování, informace, příprava, přivítání		
18:45 - 20:00	Seznamovací hry/icebrekry (Shoe ID game, Námořník Nemo, ZOO, Portrét, Lentilková mísa	lentilky, mísa, izolepa, nůžky, papírová páska na jména, tužky, papíry	Sa, Si
20:00 - 20:15	přestávka, příprava projektoru	notebook, prodlužovačka, film, projektor	Sa
20:15 - 20:35	Motivační film, příchod pošťáka	Balíček s kartou	Sa, Si
20:35 - 21:00	FVC - Ponorková pravidla	baličák s ponorkou, fixy, tužky	Sa
21:00 - 21:45	Lodní deník	čtvrtky, noviny, papíry, děrovačka, pastelky, fixy, barevné papíry, mušle, nůžky, lepidlo, provázek	Sa
21:45 - 22:00	Reflexe		Sa

Tabulka 5 – Sobota

SOBOTA			
ČAS	AKTIVITA	POMŮCKY	KDO
7:30 - 7:45	budíček	notebook, repráky, hudba	Sa
7:45 - 8:00	rozcvička		Si?
8:00 - 8:35	snídaně		
8:40 - 9:25	Warm up (Chobotnice, Veselý autobus, Monstrum)	žádné	Sa, Si
9:25 - 10:10	Důvěrovky (Vrby ve větru, Ulička důvěry, Zed' důvěry)krátká reflexe	žádné	Sa, Si
10:10 - 10:20	Pauza (mezitím příprava skládačky)		Ku
10:20 - 11:45	Spolupráce (Skládačka kapitána Nema, Gordický uzel, Nebezpečný oceán)	kartičky, losovátka, hadry jako koberečky	Sa, Si
11:45 - 12:15	Lodní deník + arch na vylepování vítězných ponorek	čtvrtky, noviny, papíry, děrovačka, pastelky, fixy, barevné papíry, mušle, nůžky, lepidlo, provázek	Sa
12:15 - 13:30	Oběd, polední klid		
13:30 - 15:30	Spolupráce (Diář, Horolezci, horolezkyně, horolezčata, Míče v pavučině, Řemeslné profese)	kalendář, lístečky s daty a událostmi, tužky, plato od vajíček 3x, barevné kamínky, 3x tenisák, provázek, gumičky, kartičky s řemesly	Sa, SI, Ku
15:30 - 16:00	Přestávka - příprava Outdoor scrabble		Ku, Sa
16:00 - 17:15	Outdoor scrabble	Kartičky s bodovým hodnocením písmen, velké hrací pole, lepidlo, izolepa, tužky, záznamový arch na body	Sa, SI, Ku
17:15 - 17:30	Reflexe		
17:30 - 18:15	Lodní deník + pracovní list chobotnice	viz dopoledne	Sa
18:15 - 19:15	Večeře		

19:15 - 20:30	Zábavný večerní blok (čokoláda, zvuky zvířat, pířka ptáka ohniváka, Klíčník, pířmenková kimovka	2x čokláda, 2x příbor, 2 čepice, 2 rukavice, 2 šály, 2 hrací kostky, lístečky se zvířaty, zavírací špendlíky, papírky na ptáka ohniváka, klíče, provázek, mřížka s pířmeny, tužky a papír pro každého	Sa, SI, Ku
20:30 - 21:30	Večířek cestovatelů	nástěnná mapa světa, fixy, sušenky, čaj, izolepa, tužky	Sa, Si, Ku
21:30 - 22:00	Reflexe, večerka		Sa

Tabulka 6 - Neděle

NEDĚLE			
ČAS	AKTIVITA	POMŮCKY	KDO
7:30 - 7:45	budíček	notebook, repráky, hudba	Sa
7:45 - 8:00	rozcvička		Si
8:00 - 8:35	snídaně		
8:40 - 10:00	Warm up/Spolupráce (Ocásky, Medvěd, Hledání kapitána Nema - který je ten správný?, Podlaha pasti - 2 týmy)	tužky, papíry s obrázky kapitána Nema, papíry pro děti, špendlíky, šátky, provázek na vyznačení pole	Sa, Si, Ku
10:00 - 10:15	Přestávka - svačina		
10:15 - 11:15	Lodní deník - poslední	viz sobota	Sa
11:15 - 12:00	Oběd		
12:00 - 13:15	Kuličkový „mistr“	Hliněné kuličky	Sa, Ku
13:15 – 14:20	Novinové tituly	Čtvrtky A3, fixy, noviny, časopisy, pravítka, nůžky, lepidla, vodovky, štětce, děrovačky	Sa
14:20 – 15:00	Vyhodnocení, prohlídka deníků, Vzkaz od kapitána Nema – přijetí na ponorku	Deník každého, diplomy, odměny	Sa
15:00 – 15:15	Reflexe, dotazníky	Dotazníky, tužky	Sa
15:15 – 16:00	Úklid, balení, odjezd		Si

3.9.1 Podrobný herní rozpis

PÁTEK

Informační přivítání

Pomůcky: papírová izolepa na jmenovky, fixy, papír s informacemi

Časová dotace: cca 45 min

Sraz účastníků, přivítání účastníků, rozdání jmenovek (možná Andělská anděla – něco v tom smyslu), informace o celém víkendu, co, kdy...

- **Shoe ID game**

Pomůcky: žádné

Časová dotace: 20 min

Všichni účastníci si sundají boty (každý jednu) a nahází se na jednu velkou hromadu, nejlépe promíchat. Řekneme 3, 2, 1 teď a každý se chopí jiné boty, poté zajde za majitelem boty, zjistí jeho jméno a další tři věci k tomu. Zapamatuje si. Všichni účastníci si stoupnou do kruhu a každý představí „svojí botu“ – ostatní mají za úkol hádat, čím by asi bot a mohla být.

- **ZOO**

Pomůcky: žádné

Časová dotace: 15 min

Všichni se postaví do kruhu. Vedoucí hry stojí uprostřed a střídavě ukazuje na hráče a jmenuje jedno ze čtyř zvířat (nosorožec, opice, kachna, slon). Ten, na koho vedoucí ukáže, musí ztvárnit dané zvíře, spolu se spolužákem nalevo i napravo, a to takto:

- *Nosorožec:* Hráč v předklonu rukama udělá dlouhý nos a dupe. Jeho sousedé napravo a nalevo naznačují dvěma prsty u jeho hlavy maličké uši.
- *Opice:* Hráč si jazykem vyduje dolní ret, drbe se jednou rukou na temeni a druhou pod bradou, dělá: hu-hu-hu. Je-ho sousedé jsou v klidu.
- *Kachna:* Hráč střídavě zvedá a sklápí lokty představující křídla, vydává zvuky: ga-ga-ga. Sousedé přešlapují a klátí se jako kachna.
- *Slon:* Hráč se chytí jednou rukou za nos, druhou ruku provlékne před sebe jako chobot. Jeho sousedé naznačují každý z jedné strany velké uši.

Vedoucí zapojuje do hry střídavě všechny hráče a přitom zrychluje tempo. Trojice, která ztvární zvíře špatně, vypadává. Vyhrávají poslední tři.

- **Představení s „portrétem“**

Pomůcky: pexeso (na rozdělení do dvojic), papíry (pro každého jeden, pastelky)

Časová dotace: 25 min

Tým rozdělíme do dvojic podle kartiček z pexesa, každá dostane dva papíry. Úkolem je nakreslit svého kolegu, po celou dobu kreslení se „malíř“ nesmí kouknout na papír, musí sledovat tvář svého „modelu“. Potom si obrázky vymění a každý nakreslí pod svůj portrét pár věcí, které ho charakterizují (vlastnosti, zájmy, oblíbené věci,...) a své obrázky popíše svému kolegovi. Poté si papíry naposledy vymění a každý účastník půjde doprostřed kroužku a představí portrét svého kolegy a krátce ho okomentuje.

- **Lentilková mísa**

Pomůcky: lentilky (4 krabičky), miska

Časová dotace: 10 - 15 min

Do mísy nasypeme hodně lentilek. Hráčům řekneme, aby si vzaly tolik lentilek, kolik jen chtějí, ale nesmí je hned jíst. Za každou lentilku, kterou z mísy vzali, budou muset o sobě něco říct. Otázky se řídí dle barev:

Červená lentilka: oblíbené jídlo

Modrá lentilka: nejlepší zážitek

Žlutá lentilka: oblíbená hudba

Fialová lentilka: co nemám rád?

Zelená lentilka: oblíbené místo

- **20 000 mil pod mořem**

Pomůcky: notebook, projektor, kabely, prodlužovačka, film

Čas: cca 15 min ukázka

Do dveří přijde pošťák a přinese jakýsi papírový pytlíku, který ukrývá vzkaz od Nema. Krátká ukázka z filmu a povídání samotného Nema.

- **Dohoda o vzájemném respektování** – 20 000 mil pod mořem

Pomůcky: velký arch papíru (nejlépe baličák) – nakreslená ponorka, fixy, izolepa

Časová dotace: 25 min

„Vážení námořníci (budoucí obyvatelé ponorky), jelikož je třeba, aby celá plavba probíhala bez komplikací a to jak s dobrým počasím, viditelností, potřebujeme si zde na palubě ponorky Nautilus ujasnit pár pravidel, které se budeme snažit po celou dobu plavby v oceánu dodržovat.“

Účastníci mají za úkol do připravené ponorky vpisovat pravidla, která by se měla za celou plavbu dodržovat. O těchto pravidlech se s nimi pobavíme a popřípadě vysvětlíme. Poté celou „ponorku“ vyvěsíme na viditelné místo.

- **Lodní deník**

Pomůcky: čtvrtky, děrovačky, nůžky, papíry, barevné papíry, noviny, obrázky, provázky, kreativní děrovačky, korálky, lepidlo, pastelky, fixy

Čas: 30 min

„Jako každý správný námořník, si každý z Vás teď vyrobí lodní deník, do kterého si během celé plavby bude zapisovat své zážitky, pocity, můžete kreslit, lepit, stříhat, záleží jen na Vás, jak Váš lodní deník bude vypadat. Uchováte si zde vzpomínky, zážitky. Aby pro Vás bylo něco inspirací, svůj deník zde zanechal i kapitán Nemo. Na naší plavbě, se ještě několikrát k psaní deníku vrátíme.“

Cílem je, aby si každý účastník vyrobil svůj lodní deník. K dispozici bude spousta pomůcek, které účastníci mohou využít při své deníkové tvorbě, je na nich, jak takový deník bude vypadat.

- **Reflexe:**

Pomůcky: obrázky (pexeso – nejlépe mořské příšery)

Čas: 15 min

Každý si vytáhne jeden obrázek z dílků pexesa a popíše svoje první pocity z večerního programu: Stačí jednou větou.

SOBOTA

- **Budíček** – relaxační hudba moře, zvuky velryb, delfínů

Pomůcky: notebook, mp3 hudba, reprobedny

- **Chobotnice versus žraloci**

Pomůcky: žádné

Čas: 10 min

Na hřišti jsou dvě družstva rozděleni na chobotnice a žraloky. Členové obou družstev sedí (klečí, stojí, leží) na útočné čáře čelem k sobě. Vedoucí zakřičí buď chobotnice, nebo žraloci. Družstvo té chobotnice nebo žraloků začne pronásledovat druhé družstvo, které běží za svou koncovou čáru. Kdo je při přeběhu chycen, je vyřazen.

- **Veselý autobus**

Pomůcky: něco na sezení (polštáře)

Čas: 20 min

Pravidla:

Autobus zastaví, vy jako cestující jeden po druhém nastupujete do autobusu s určitou náladou, pocitem, bolestí – sehraje scénku,

1. řidič autobusu a ostatní cestující napodobují, vy se posadíte nebo zůstanete stát a držet se
2. imaginární tyče, předstíráte, jako že autobus opravdu jede po hrbolaté silnici (nadskakujete)
3. tak se chováte do té doby, dokud bus nezastaví a nenastoupí další cestující s jinou, novou náladou, pocitem, (scénkou)

4. když všichni nastoupí, autobus po určité době dojíždí do cílové stanice, všichni vystupují
5. **opatrnost!** Autobus pojede opatrně, a cestující si nevymýšlí nebezpečné scénky, aby nikdo neupadl ze židle, nebo někoho neuhodil

Varianty:

1. místo židlí se mohou použít sedací kostky, polštářky; když se hraje venku, děti si sedat nebudou, pouze stojí
2. nemusí se hrát pouze v místnosti, ale i venku
3. řidič může mít na hlavě čepici (rekvizita – že se liší od ostatních, může působit jako lákadlo, čepice dopravní dráhy)
4. řidič se vymění, může jím být nějaké z dětí, kdo by chtěl
5. místo autobusu to může být jiný dopravní prostředek – vlak, metro, tramvaj, loď, atd.

- **Mořské monstrum**²²

Pomůcky: žádné

Čas: 20 min

1. Úkolem je vytvořit společné monstrum, které se dotýká země jen určitým počtem končetin.
2. Všichni ve skupince vytváří jeden celek, tudíž se musí stále dotýkat.
3. Monstrum vydává strašlivé zvuky.
4. Dovede překonat určitou vzdálenost.
5. Překonání určité vzdálenosti v zadaném tvaru.

²² NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000. ISBN 978-80-7367-910-1.

- **Silné mořské proudy (Vrby ve větru)**

Pomůcky: žádné

Čas: 15 min

„ Na obzoru je vidět velký černý mrak, věští to velkou bouři, při které se v ponorce dějí věci... “

Vytvořit perfektní kruh, všichni stojí těsně u sebe a mají nastavené před sebou ruce jako nárazníky. Jako první jde do kruhu lektor, je maximálně zpevněn a zbytek se ho mezi sebou pomalu podává. Jeden padající, chytá celá skupina ve stoje v kruhu.

D: Krátké interview s každým, kdo byl v kruhu: Vše v pořádku? Jak jste byli spokojeni s vaším zajišťovacím týmem? A pak jako chytači: V čem cítíte rezervy před dalším tréninkem? Atd.

- **Ulička důvěry²³**

Pomůcky: žádné

Čas: 10 min

Jeden probíhá mezi dvěma řadami ostatních, kteří těsně před ním zvednou ruce. První běží lektor – neběžet moc rychle.

D: např. komfortní zóny – kdo kde stojí a proč. Co by se mělo změnit, aby stál jinde?

²³ NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000. ISBN 978-80-7367-910-1.

- **Skládačka kapitána Nema**

Pomůcky: připravený obrázek (pohled námořníka na velkou chobotnici), kartičky s částmi obrázku pro každou skupinu (barevně odlišené) + kartičky, které do skládačky nepatří

Čas: 30 min

Jedná se o skupinový závod ve skládání puzzle. Děti rozdělíme do 3 menších skupin. V lese nebo na louce si připravíme území, do kterého rozmístíme rovnoměrně všechny kartičky. Úkolem hráčů je po jednom běhat do území a brát kartičky, ze kterých se ve výsledku poskládá obrázek. Skupiny sbírají kartičky své barvy a není dovoleno koukat na obrázek, až poté co přiběhne do svého „depa“. Celá hra je ztížena kartičkami, na kterých z druhé strany nic není. Vyhrává to družstvo, které bude mít první poskládaný obrázek.

- **Gordický uzel²⁴**

Pomůcky: žádné

Čas: 15 min

„Každý z posádky by měl umět uvázat uzel, ale zároveň ho i rozvázat. Vaším úkolem nyní bude takový uzel rozvázat, ale nebude to jednoduché. Protože ponorka může narazit, všichni se tudíž shromáždí na jedné hromadě, kde bude plno rukou. Chytali se, aby si navzájem pomohli...“

Účastníci vytvoří kroužek, zavřou oči, dají ruce doprostřed a poslepu si nahmatají něčí ruku, které se chytanou. Vytvoří tak velký uzel, který se snaží rozmotat. Po celou dobu rozmotávání se účastníci nesmí rozpojit.

*(*pozn. Poprvé s mluvením, podruhé bez mluvení, po třetí udělat 2skupinky- která bude rychlejší.)*

²⁴ NEUMAN, Jan. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000. ISBN 978-80-7367-910-1.

- **Nebezpečný oceán (Lávová řeka)**

Pomůcky: koberečky (lze použít staré ručníky, utěrky), zvoneček

Čas: 30 min

„Celý oceán je plný nástrah a dnes má pro Vás úkol i samotný Nemo. Pokud by se cokoliv na ponorce stalo, musí se moje posádka umět dostat přes vodu. Bohužel má k dispozici jen pár stabilních miničlunů. To družstvo, které se přesune jako první, zazvoní na lodní zvon“

Hráče rozdělíme do dvou stejných skupin, každá obdrží stejný počet koberečků, které už budou připraveny na pomyslném oceánu. Dodržovaná pravidla: kobereček nesmí zůstat ani na vteřinku opuštěn – aby na něm někdo nestál, nebo ho nedržel v ruce, nikdo se nesmí dotýkat země, stát a pohybovat se jen na koberečkách, koberečky se nesmí šoupat, na jednom smí stát neomezený počet lidí. Cílem této hry je dostat se z jedné lodi na druhou za dodržení výše uvedených pravidel.

Reflexe: Na lístečkách jsou napsaná různá mořská zvířata, ryby, žraloci apod. Každý si jeden lísteček se zvířetem vybere. Vybírá si takové zvíře, které ho během celé aktivity vystihovalo. Jak sis během této aktivity připadal a proč?

- **Horolezci, horolezkyně, horolezčata**²⁵

Pomůcky: "horolezci" – figurky (barevné kamínky), hrací deska – plato od vajíček, záznamový arch na body

Čas: 30 min

Příprava: potřebujete jednu speciální pomůcku - hrací desku. Vytvoříte ji jednoduše - vezmete plato od vajec (to na 30 vajíček) a na jednu stranu do prohlubní napíšete čísla - ty udávají nadmořskou výšku hory. Takže budete mít pár 2tisícovek, několik 3tisícovek, a tak dál... a nakonec bude samozřejmě Mt. Everest - 8000m. Kromě nich tam nakreslete ještě políčko hřbitov, a nemocnici. Nevybarvené dolíky budou 1tisícovky.

Kromě toho si každý hráč nachystá své dva horolezce - třeba dva kaštiny, nebo si je můžete vyrobiť jinak.

Ukážete hráčům plato - to jsou bájně Himaláje! Každý hráč, coby velitel výpravy, se pokouší zlézt co nejvíce vrcholů. Jak to probíhá? Jednoduše. Hráči si stoupnou na čáru (3-4

²⁵ Hranostaj [online]. 2011 [cit. 2011-02-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra1364>>.

metry daleko od desky) a postupně hází své horolezce. Vedoucí zapisuje každému jeho bodový zisk - za 2tisícovku 2000 bodů, a tak dále. Když někdo hodí horolezce do Nemocnice, byl zraněn - musí zaplatit poplatek za péči 10 000 bodů. Když se někdo trefí přímo na hřbitov, dotyčný horolezec je mrtev, a dál hází už jen jedním. Když i ten skončí na hřbitově, hráč začíná znovu s oběma, ale od nuly. I ten, kdo začíná od nuly, může ještě dohonit a porazit ostatní. Vítězí hráč s největším konečným počtem bodů.

- **Diář**²⁶

Potřeby: Starý nepopsaný diář nebo kalendář, tužka pro každého, lístečky s událostmi do diáře

Čas:30 min

Obstarejte si starý diář nebo kalendář. Na papírky, které rozstříháte, napište data a k nim různé činnosti, které si člověk běžně do diáře zapisuje – nejlépe podle typu akce a její zaměření. Papírků je dobré udělat hodně, pak je rozmístíme někde v terénu, ale nikterak je neschováváme. Každému hráči dáme jinak barevnou propisku, či jim řekneme, aby se ke každému vyplnění činnosti podepsali. Abychom při kontrolování hry mohly určit, kdo činnost vyplnil.

Úkolem je vyhledat papírek s činností, zapamatovat si ji a vepsat ji do diáře (správně pod datum). Problém je v tom, že činnost napíše vždy jen jeden nejrychlejší hráč a vždy jen jednu činnost. Vznikají tak zmatky, protože se stane, že dva lidé běží se stejnou věcí, která je však v diáři třeba již uvedena. A tak musejí běžet hledat jiné datum.

TIP:

Když nezaplníte celý kalendář, je dobré vyznačit např. zvýrazňovačem ty dny, ke kterým je přiřazena činnost, protože v závěru se těžko dohledává, která data jsou ještě nevyplněná.

Do diáře uvádějte i běžné věci ze života jako: maminka svátek, večere se sestrou, brácha svatba, atp.

²⁶ Hranostaj [online]. 2011 [cit. 2011-02-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra1235>>.

- **Řemeslné profese**

Pomůcky: kartičky s řemesly, hodinky

Čas: 25 min

„Každý námořník, než nastoupil na samotnou ponorku, se živil převážně rukama, kapitán Nemo totiž vyžadoval alespoň jednu dovednost. Námořníci toho uměli dříve spousty, okovat koně, vyrobit poličku, opracovat kámen, vyrobit med. Vy se nyní takovými řemeslníky na chvíli stanete.“

Děti rozdělíme do stejně početných skupin. V lese či na louce vyznačíme území, kde samotné kartičky s řemesly rozházíme. Úkolem bude sesbírat co nejvíce kartiček, ze kterých lze vytvořit řemesla (např. kamení, včelař, švadlena,...). Z každého družstva může být v území vždy jen jeden hráč a smí přinést pouze dvě kartičky. Když je území vysbíráno, mohou si děti kartičky navzájem vyměňovat (nepotřebné nabídnout jinému družstvu, je dobré určit přesný časový limit na výměnu, např. 5 min). Vítězí to družstvo, které poskládá ze svých kartiček co nejvíce profesí.

- **Outdoorové scrable**²⁷

Pomůcky: písmenka, velké hrací pole, zapisovací arch na body

Čas: 1,20 hod

Všechny rozdělíme do skupin, v terénu rozmístíme hromádky s písmeny (stejně jako v klasické hře Scrable vč. bodových hodnot - dá se násobit sada – (např. jsme smíchali tři sady), které budou zakresleny na mapě vedle tabule nebo flipu. Na něm bude mřížka podobná klasické hrací desce (tzn. zdvojená, ztrojená hodnota slova, atd.). Hráči smí kartičky nosit jen po jednom. Jeden instruktor musí stát u tabule, uznávat a následně zapisovat slova, se kterými skupiny přijdou. Tato hra získává na zajímavosti v noci, kdy se na stanoviště ještě umístí svíčky. Pravidla tvorby slov jsou klasická (tzn., že by to měla být podst. jm., 1. p., ale dle úrovně hráčů se s tím dá hýbat).

²⁷ Hranostaj [online]. 2011 [cit. 2011-02-28]. Dostupné z WWW: < <http://www.hranostaj.cz/hra358> >.

- **Čokoláda²⁸**

Pomůcky: 2x čokoláda (nejlépe s náplní), 2x sada příborů, 2x čepice, 2x rukavice, 2x šála, 2x hrací kostka.

Čas: 20 min

Děti jsou rozděleny do dvou stejných skupin. Hráči sedí na obvodu kruhu, v němž jsou položeny rukavice, čepice, šála, popřípadě i jiné kusy oblečení, příbor a tabulka čokolády. Koluje kostka, každý hází, dokud mu nespadne 6, pak rychle se navléká do rukavic, čepice a šály a příborem se snaží zkonsumovat co nejvíce čokolády, může si vždy uříznout jen jednu kostičku. Jíst může do té doby, dokud nepadne další 6 a tak dále.

- **Písmenková kimovka²⁹**

Pomůcky: hrací tabulka s předepsanými písmeny, tužka a papír pro každého

Čas: 10 min

Nejprve si vytvoříme tabulku 3x3 a do ní napíšeme jednotlivá písmena – je lepší to napsat na větší kus papíru, aby to všichni dobře viděli. Tabulku pak na 2 minuty ukážeme hráčům a řekneme jim, že si mají zapamatovat co nejvíce písmen a z nich poté poskládat jednotlivá slova. Vítězí ten, kdo bude mít nejvíce slov.

- **Pírka ptáka ohniváka³⁰**

Pomůcky: proužky barevného papíru, zavírací špendlíky, staré tričko, šátek

Čas: 10 min

Nejprve si nastříhejte z barevného papíru proužky a rozmístěte je zavíracími špendlíky různě po tričku "ptáka ohniváka." Hráči mají za úkol sebrat co nejvíce papírků, aniž by se jich dotknul "pták ohnivák" který má ale zavázané oči. Ten koho se pták ohnivák dotkne, vypadává ze hry. Vítěz je ten, kdo nasbírá nejvíce pírek.

²⁸ Hranostaj [online]. 2011 [cit. 2011-02-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.hranostaj.cz/hra188>>.

²⁹ BARTŮNĚK, Dušan. *Kniha her a činností v klubovně i venku*. Praha : Portál, 2002. 33. s. ISBN 80-7178-618-7.

³⁰ Zoubek [online]. 1998 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.zoubek.cz/homepage/hry/nasehry.html>>.

- **Večírek cestovatelů**³¹

Pomůcky: velká nástěnná mapa světa, izolepa, fixy, sušenky, čaj

Čas: 1 hod

Diskusní pořad. Lidé si sdělují, kde byli nejdál, nejvýš apod. a tyto údaje zakreslují do mapy.

„Svět je stále menší a možnosti každého z nás se po něm pohybovat neustále vzrůstají. Jednotlivé země se tak propojují stejně, jako se propojují osudy lidí, kteří v dané zemi žijí a těch, kteří danou zemi projíždějí. Každý má přitom svoje nejdál, nejvýše a nejhlouběji. Každé to NEJ je náš osobní prožitek, který nelze porovnávat s druhými.“

Před zahájením této hry v době, kdy jsou účastníci ještě doma, je požádáme, aby si uvědomili, kde byli v životě NEJ. Mohou si přivést nějakou věc, která jim toto místo připomíná. Neměli bychom vylučovat možnost, že někdo zdání pochopí velmi volně (nejdál jsem byl kdysi ve snu, v nějaké jiné galaxii). Snažíme se proto o takové formulace, které povedou k "zeměpisnému" řešení.

Vlastní realizace hry je pojata jako lehce řízený přátelský večírek. Režisér hry jej jen velmi nenápadně moderuje. V průčelí místnosti visí velká mapa světa a silné fixy na psaní. Atmosféru je možno dotvořit rozléváním čaje, sušenkami a ovocem v miskách, přiměřenou hudbou... Režisér hry vysvětlí, že v průběhu večera by měl každý přistoupit k mapě v průčelí, říci, kde byl NEJ, zakreslit do mapy toto místo a přibližně také cestu k němu. Každý má příležitost o této své cestě krátce vyprávět. Je na citlivém řízení moderátora "ohlídat" délku jednotlivých vystoupení, jelikož určovat přesný časový limit není v tomto případě příliš vhodné. V celém večeru je dobré mít připravenu alespoň jednu "událost", která sehraje roli přestávky (mísu s pudinkem, případně láhev šampaňského u příležitosti jakékoliv skutečné či smyšlené oslavy). Závěr je opět na režisérovi hry. Téměř jistě vznikne na mapě rozsáhlá spleť čar pokrývajících značný kus povrchu Země. Je možno nad touto skutečností krátce zauvažovat a tak posílit globální myšlení hráčů. Večírek může končit společným tance, ale také odchodem k spánku.

³¹ HRKAL, Jan; HANUŠ, Radek. *Zlatý fond her 2: výběr her a programů připravených pro kursy PŠL*. Praha : Portál, 2002. 141. s. ISBN 80-7178-660-8.

NEDĚLE

- **Ocásky**

Pomůcky: šátek pro každého

Časová dotace: 15 min

Klasická šátková honička. Každé z dětí má jeden šátek, který si zastrčí z kalhoty jako ocásek. Jejich úkolem je pak sebrat co nejvíce jiných ocásků, ale zároveň střežit ten svůj. Ten komu je vlastní ocásek sebrán je vyřazen ze hry. Vítězí ten, který má nejvíce nachytaných ocásků.

- **Medvěd**

Pomůcky: žádné

Čas: 5 min

Hráče si zavoláte dál od ostatních a s dlouhým přemýšlením jim oznámíte nějaké zvíře - všem samozřejmě medvěd. Nesmějí si to mezi sebou říkat. Poté když jsou už všichni medvědi, stoupnou si do kroužku, zakleští se rukama a vedoucí hry vysvětlí pravidla: Každý má své zvíře a vždy řeknete jedno a on se prověsí za ruce těch ostatních. A potom řeknete: tak třeba medvěd!!!

- **Hledání kapitána Nema**

Pomůcky: obrázky kapitána Nema, připínáčky, tužka a papír pro každého

Časová dotace: 30 min

Nejprve si připravíme 15 papírů a na každý nakreslíme jiný obličej, ale vždy dost podobný (s knírkem, brýlemi, bez vlasů,...). V lese si zvolíme území, ve kterém všechny kapitány rozmístíme, připneme připínáčkem. Skupinu rozdělíme do 2 až 3 družstev. Úkolem hráčů bude všechny obličeje překreslit. Do území se nesmí běhat s tužkou ani papírem. Vítězí to družstvo, které zvládne pochyťat všechny kapitány

- **Podlaha pastí³²**

Pomůcky: provázek, izolepa, nůžky

Čas: 45 min

Vytvoříme pole 10x10. To představuje podlahu pastí. U sebe máme pole načrtnuté na papíře s vyznačenou bezpečnou cestou, kterou hráči neznají (na šachovnici má vedoucí vyznačenou jednu správnou cestu). Hra začne prvním šlápnutím na první pole (to může být vyznačené). Postupuje se vždy kamkoliv o jedno pole. Pokud hráč šlápne na PAST, vedoucí řekne PAST a hráč se musí vrátit zpátky bezpečnou cestou. Pokud šlápne na past během zpáteční cesty, nesmí dokonce hry mluvit. Takhle se postupně střídají všichni hráči, dokud nedojdou na konec Podlahy pastí. Nesmí jít stejný hráč dvakrát za sebou.

- **Hledání kapitána Nema**

Pomůcky: 10 ks A4 s předkreslenými obličejí, připínáčky, tužka a papír pro každého

Čas: 35 min

Nejlépe v lese vyznačíme hrací území, vhodný je nepřehledný terén pro obtížnější hledání obličejů. Na stromy, či pařezy umístíme předkreslené papíry připínáčky. Děti hrají každý za sebe. Jejich úkolem je v časovém limitu 30 minut překreslit co nejvíce obličejů, je třeba zdůraznit to, že je na obličejích jsou různé detaily, které by neměly přehlédnout. Např. knírek, brýle, plnovous, zuby, vyplázl jazyk. Vítězí ten, který bude mít nejpřesněji překreslené všechny obličejí a zároveň to zvládne za časový limit.

- **Novinové tituly³³**

Pomůcky: Čtvrtky A3, fixy, noviny, časopisy, pravítka, nůžky, lepidla, vodovky, štětce, děrovačky

Čas: 60 min

Požádejte účastníky, ať se rozdělí do malých skupin po třech nebo po čtyřech. Řekněte jim, ať diskutují o tom, co dělali a co si z projektu nebo z aktivity odnesli; poté ať s využitím brainstormingu formulují hlavní události a katastrofy. Každá malá skupina by se měla

³² NEUMAN, Jan; ĎOUBALÍK, Petr. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

³³ BRANDER, P., *Kompas: manuál pro výchovu mládeže k lidským právům*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-827-3.

shodnout na pěti či šesti „událostech“. Pro každou z nich by si měli vymyslet titulek a – pokud chtějí – mohou také přidat pár vět, kterými vyjádří její náladu. Neměli by se zdržovat popisováním celé události. Obrazový doprovod není povinný, ale pokud si její skupina použije je to jen dobře. Hotové titulní stránky vystavte.

3.10 Vyhodnocení akce

Celá akce měla rychlý a hladký průběh. V pátek na večer jsme se všichni sešli v DDM Větrník v hojném počtu. Začali jsme organizací, informacemi a jinými nezbytnostmi, které bylo třeba udělat. Pak mohl začít páteční program, jehož všechny aktivity se odehrávaly v budově.

Začali jsme jednoduchými aktivitami na seznámení. Především my instruktoři jsme se potřebovali něco dozvědět, takže aktivita Lentilková mísa, ideální. Celý zbytek večera byl zpestřen příchodem „pošťáka“, který přinesl neznámou věc. Byla to karta do fotoaparátu, na níž něco bylo. Byl to vzkaz od kapitána Nema. Mluvil o tom, že slyšel, že děti mají zájem se dostat na jeho ponorku, což však pro ně nebude lehké. Večer pokračoval ještě dohodou o vzájemném respektování a dalšími krátkými hříčkami.

Sobotní ráno nám připravilo pěkný den, bez mraků a se sluníčkem na obloze. Neváhali jsme ani chvíli, a celý den jsme strávili venku. Aktivity se střídaly podle náročnosti, ale také jsme dbali na to, aby nevznikly nějaké kolize v programu.

Dopolední část programu byla zaměřena na důvěru, ale nebylo třeba tolik důvěrových her, neboť děti se už dlouho znají, a tak jsme si zahráli jen dvě kratší. Z jejich nadšení bylo zřejmé, že se jim tento typ her líbí, a že by si rády zahrály i další. Celý den byl provázaný samotnou hrou; motivace se nesly v duchu kapitána Nema. Za každou aktivitu, kterou nám dal za úkol Nemo, dostávaly děti ponorky, které si vlepily do herního archu v lodním deníku.

Odpolední blok her zahrnoval především hry na zlepšení spolupráce ve skupině a řešení lehčích úkolů. Večer byl věnován odlehčenějším a zábavnějším hrám.

V neděli ráno nás probudilo samo moře. Zvuky velryb, šplouchající voda. Tento den byl vyvrcholením víkendu.

V dopoledním bloku se řešily společné úkoly, dopisoval se lodní deník. Všechno opět proběhlo venku, počasí nám celý víkend přálo. Po obědě byl čas ještě na pár kratších aktivit.

Odpoledne se neslo ve znamení Novinových titulů, kdy se pracovalo v menších, čtyřčlenných týmech. Pak přišla diskuze nad celým víkendem i nad samotnými výtvary „novinových plátků.“ Byl všem dán prostor na prohlídku jednotlivých lodních deníků, které si během celého víkendu děti vytvářely. Nechyběla ni závěrečná shrnující reflexe, která trvala skoro 45minut! I takto se děti dovedly rozprávět! Pak byl dětem předán dotazník zpětné vazby.

V závěru odpoledne se děti dověděly, které z nich má být na ponorku přijato. Vyhodnocení proběhlo ve slavnostním stylu a nejlepší sběratel ponorek dostal sladkou odměnu - dort. Na závěr „pošťák“ přinesl druhou tajemnou kartu, na níž byl další vzkaz od Nema. Ten všechny pochválil za to, že své úkoly a hádanky řešili svědomitě a pozval je na ponorku.

3.10.1 Evaluace kurzu

➤ Dotazník

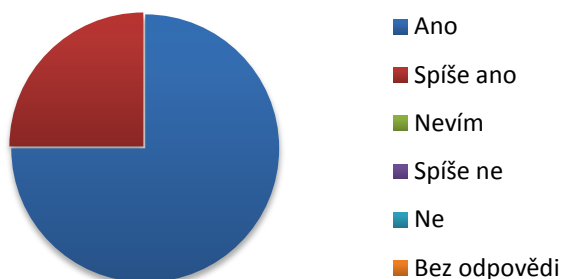
Dotazník vyplňovaly pouze děti, zkoumal dvě oblasti.

• Hodnocení vztahů mezi dětmi

Celkový počet respondentů 20, otázek 5. Pod každou otázkou můžeme vidět počty odpovědí/podíl ze skupiny v % na jednotlivé otázky:

1) Mezi ostatními dětmi jsem se cítil/a dobře

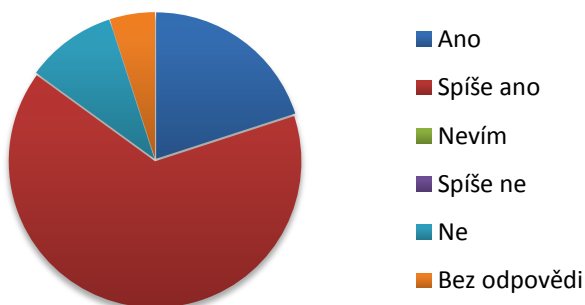
Ano 15/75% , Spíše ano 5/25%, Nevím 0%, Spíše ne 0%, Ne 0%, Bez odpovědi 0%



Obrázek 9 - Mezi ostatními dětmi jsem se cítil/a dobře

2) Zapojoil/a jsi se do všech aktivit naplno?

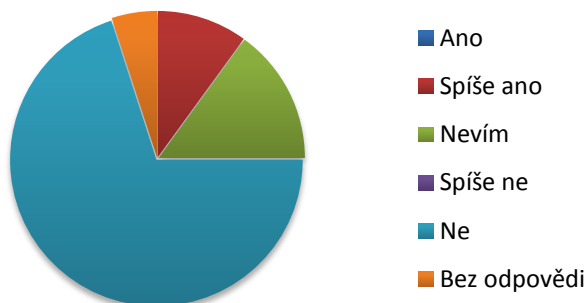
Ano 4/20%, Spíše ano 13/65%, Nevím 0%, Spíše ne 0%, Ne 2/10%, Bez odpovědi 1/5%



Obrázek 10 - Zapojoil/a jsi se do všech aktivit naplno?

3) Bylo těžké se ve Vašem týmu shodnout na společném řešení aktivit?

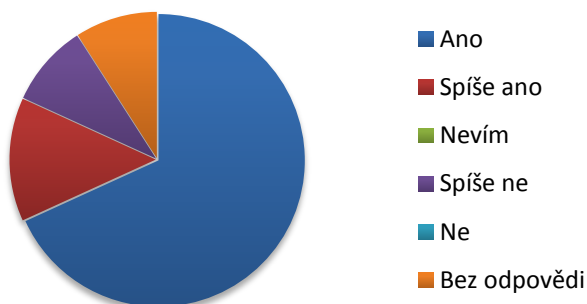
Ano 0%, Spíše ano 2/10%, Nevím 3/15%, Spíše ne 0%, Ne 14/70%, Bez odpovědi 1/5%



Obrázek 11 - Bylo těžké se ve Vašem týmu shodnout na společném řešení aktivit?

4) Myslíš si, že absolvování tohoto programu nějakým způsobem ovlivnilo Vaše fungování kolektivu do budoucna?

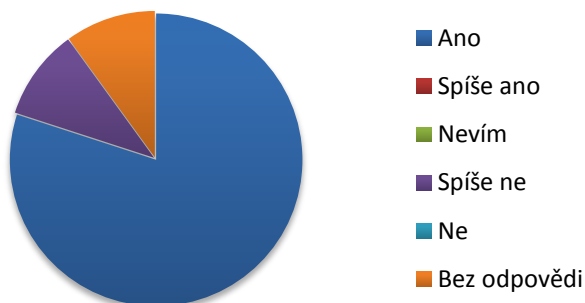
Ano 15/75%, Spíše ano 3/15%, Nevím 0%, Spíše ne 0%, Ne 0%, Bez odpovědi 2/10%



Obrázek 12 - Myslíš si, že absolvování tohoto programu nějakým způsobem ovlivnilo Vaše fungování kolektivu do budoucna?

5) Myslíš si, že víkend splnil svůj účel - prohloubení spolupráce ve skupině

Ano 16/80%, Spíše ano 0%, Nevím 0%, Spíše ne 2/10%, Ne 0%, Bez odpovědi 2/10%



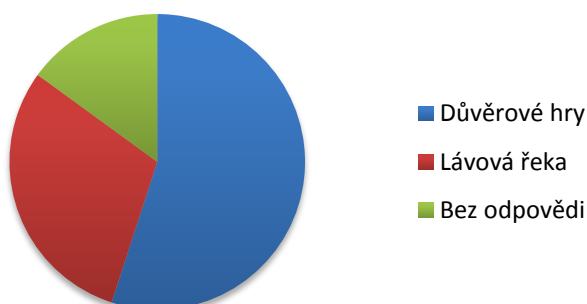
Obrázek 13 - Myslíš si, že víkend splnil svůj účel - prohloubení spolupráce ve skupině

• Hodnocení kurzu

Celkový počet respondentů 20, otázek 5. Pod každou otázkou můžeme vidět počty odpovědí/podíl ze skupiny v % na jednotlivé otázky:

1) Která z aktivit se ti nejvíce líbila a proč?

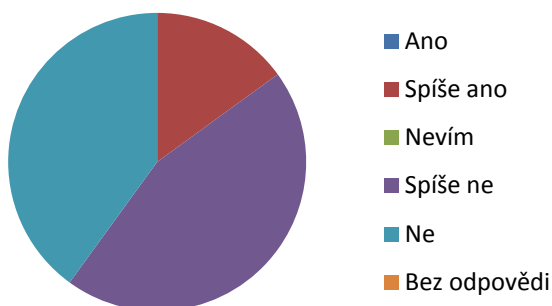
Nejvíce z dotazníků vyplynulo, že se dětem líbily především hry na důvěru. 11/55% uvedlo, že by si rádi tyto aktivity zopakovaly. Dále 6/30% dětí uvedlo, že se jim líbila aktivita „Lávová řeka.“ „*Byla to zábava a dobrá spolupráce ve skupině.*“ 3/15% neuvedlo žádnou odpověď na tuto otázku.



Obrázek 14 - Která z aktivit se ti nejvíce líbila a proč?

2) Byl pro tebe program náročný po fyzické stránce?

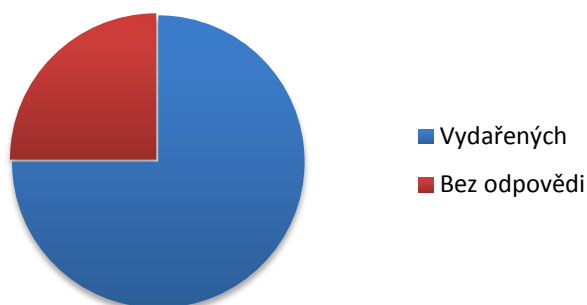
Ano 0%, Spíše ano 3/15%, Nevím 0%, Spíše ne 9/45%, Ne 8/40%, Bez odpovědi 0%



Obrázek 15 - Byl pro tebe program náročný po fyzické stránce?

3) Která z aktivit se ti zdála nejméně vydařená a proč?

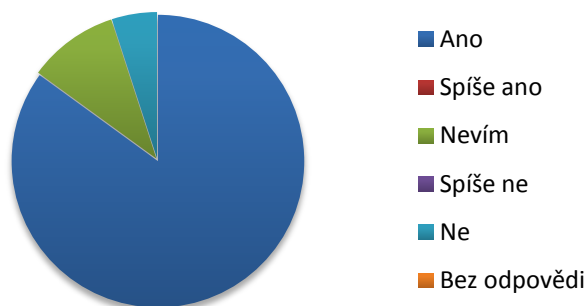
15/75% dětí uvedlo, že jim nepřišla žádná z aktivit nevydařená. 5/25% dětí nechalo tuto otázku bez odpovědi.



Obrázek 16 - Která z aktivit se ti zdála nejméně vydařená a proč?

4) Jel/a bys na podobnou akci znovu?

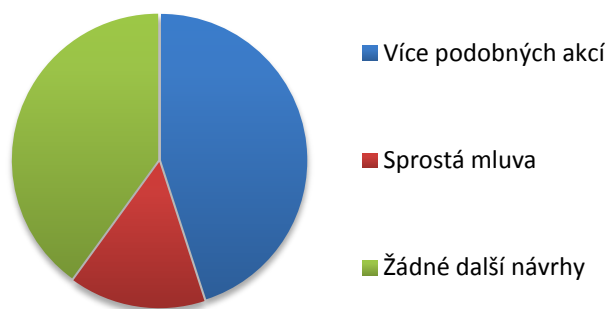
Ano 17/85%, Spíše ano 0%, Nevím 2/10%, Spíše ne 0%, Ne 1/5%, Bez odpovědi 0%



Obrázek 17 - Jel/a bys na podobnou akci znovu?

5) Další připomínky a návrhy

9/45% dětí uvedlo, že by rádi více podobných akcí. 3/15% si stěžovalo na ostatní, že mluví sprostě. Zbytek 8/40% nemělo žádné další návrhy či připomínky.



Obrázek 18 - Další připomínky a návrhy

➤ Pozorování

Při pozorování dětí během celého kurzu, se projevilo několik zajímavých věcí:

- Jako kolektiv spolupracují velmi dobře. Bylo to vidět především na aktivitě „Lávová řeka“ kde nebylo sebemenších konfliktů.
- Pokud pracují samostatně, jsou velice soutěživí
- Mají mezi sebou jednoho vůdce, tomu naslouchají a uznávají ho.
- Víkend se neobešel bez nadávek či sprostých slov.
- Děti samy upozorňovaly na dohodu, pokud některou z její části porušily.
- Při aktivitách, které vyžadovalo tiché plížení, aj. nedokázaly být ticho, takže si navzájem kazily hru.
- Někteří mají zažité hry (např. Přibližuj se k hlídce) a soustavně vyžadovaly její realizaci, tedy zahrát si ji.
- Jako kolektiv by potřebovaly větší „zápřah“ a náročnější hry – např. složitější řešení úkolů, což by nepochybně vedlo k většímu stmelení kolektivu.

3.10.2 Návrhy změn v kurzu

Po vyhodnocení všech informací z dotazníku, pozorování a ze závěrečné diskuze jsem vyvodila následující návrhy změn v programové části:

- Více se zaměřit na motivaci u některých her (Scrabble, Podlaha pastí)
- Propracovat reflexi
- Zařadit více běhacích her
- Na lodní deníky vyčlenit více času

3.10.3 Vyhodnocení cílů akce

C1: Žádný účastník nehodnotí po skončení akce, fungování kolektivu do budoucna nezdařile. Více jak 70% účastníků jej hodnotí jako velmi zdařile.

Podle dotazníku je zřejmé, že většina hodnotí fungování kolektivu do budoucna velmi zdařile. Na otázku „Myslíš si, že absolvování tohoto programu nějakým způsobem ovlivnilo Vaše fungování kolektivu do budoucna?“ odpovědělo celkem 15/75% dětí, že ano, 3/15% spíše ano a 2/10% nechali tuto kolonku zcela bez odpovědi. Cíl byl tedy splněn.

C2: Více jak 70% účastníků potvrdí, že tembuildingový víkend splnil svůj účel – umožnilo účastníkům užší spolupráci a prohloubení vztahů ve skupině.

Dle dotazníku lze usoudit, že tento cíl byl splněn i s větší rezervou. 16/80% si myslí, že víkend splnil svůj účel (prohloubení vztahů ve skupině). 2/10% odpovědělo spíše ne a 2/10% zůstalo zcela bez odpovědi. Cíl byl tedy splněn.

C3: Alespoň 80% účastníků uvede do dotazníku na konci víkendu, že by rádi znovu podobnou akci absolvovali.

Dle otázky v dotazníku, zda by jeli na podobnou akci znovu, odpovědělo 17 dětí, tedy 85% že ano. Dalších 2/10% nevědělo a pouze 1/5% uvedl, že by na podobnou akci nejel. Cíl byl tedy splněn.

3.10.4 SWOT analýza kurzu

K výslednému hodnocení kurzu je vhodné doplnit SWOT analýzu (tabulka 7), která ukáže další důležité body celého víkendu. SWOT analýza je zkratka čtyř anglických slov Strengths – silné stránky, Weaknesse – slabé stránky, Opportunities – příležitosti a Treats – hrozby. Jedná o další efektivní a jednoduchý nástroj, který nám přinese další podklad pro další rozhodování. Je pomocným nástrojem pro evaluaci kurzu, či jiného plánování.

Tabulka 7 – SWOT analýza kurzu

Silné stránky	Slabé stránky
<ul style="list-style-type: none">→ Cena kurzu je přiměřená jeho délce→ Motivace dětí→ Kvalitní zázemí a prostředí kolem DDM→ Prožitkový program s řadou výtvarných aktivit→ Propracovaná a ucelená hra po celé konání kurzu→ Žádná „hluchá“ místa v programu	<ul style="list-style-type: none">→ Málo propracovaná reflexe→ Nedostatek instruktorů při vyšším počtu dětí→ Nevhodné chování dětí (sprostá slova)→ Realizovatelné zejména v teplejším období (konec března – začátek listopadu)
Příležitosti	Hrozby
<ul style="list-style-type: none">→ Zvýšený zájem o tyto typy programů→ Více spolupracovat s DDM→ Možnost lepšího propracování evaluace kurzu→ Dlouhodobá spolupráce s jinými kroužky z DDM→ Možnost delšího pořádání kurzu (5 a více dní)	<ul style="list-style-type: none">→ Bezpečnost dětí při některých hrách→ Neovlivnitelnost počasí na kurzu→ Nedostatek přihlášených dětí na kurz

4 ZÁVĚR

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit víkendový program, zaměřený na spolupráci ve skupině a jejich vzájemné poznávání. Program byl realizován a vyhodnocen s konkrétní skupinou, kterou tvořilo 20 dětí z Domu dětí a mládeže Větrník Liberec z turistického kroužku.

Aktivitty byly navrženy pro děti z druhého stupně základní školy. Celý víkend byl spojen s dobrodružstvím – hrou. Motivem byl Jules Verne a jeho kniha „20 000 mil pod mořem“. Délka programu byla koncipována na třídní pobyt s tím, že se začínalo v pátek večer a končilo v neděli navečer.

Dle testované skupiny by nebylo nutné tento program prodlužovat na více dní. Skupina se znala z turistického kroužku, kde spolu týdně pracuje a pořádá různé akce. Pokud bychom chtěli ale program použít na jinou skupinu, která se nezná, a nikdy se účastníci neviděli, bylo by nutné program od počátku předělat, přidat aktivity a hlouběji se zabývat skladbou a výběrem aktivit.

Tato práce měla za cíl vytvořit program pro již fungující skupiny. Podařilo se navrhnout rovnoměrně zatížený víkend aktivitami, které nebyly náročné na přípravu pomůcek, ale kladly důraz na motivaci a provedení.

S komunikací s DDM Větrník jsem byla velice spokojena. Kladně hodnotím také několik osobních setkání, která napomohla osvětlení celé akce. Dostalo se nám dostatečného materiálního zabezpečení včetně zázemí pro ubytování a celkovou realizaci.

Ráda bych i do budoucna podobnou akci uskutečnila společně s Větrníkem pro jinou skupinu dětí. Tvorba programu a úspěšná realizace kurzu, jsou pro mne neocenitelnou zkušeností a výzvou k podobným aktivitám v budoucnu.

5 POUŽITÁ LITERATURA

1. **BARTŮNĚK, Dušan.** *Kniha her a činností v klubovně i venku.* Praha : Portál, 2002. 192 s. ISBN 80-7178-618-7.
2. **BRANDER,P.,** *Kompas:manuál pro výchovu mládeže k lidským právům.* Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-827-3.
3. **ČINČERA, Jan.** *Práce s hrou pro profesionály.* Praha : Grada, 2007. 116 s. ISBN 978-80-247-1974-0.
4. *Edutainment* [online]. 2009 [cit. 2011-02-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.edutainment.cz/cz/vzdelavaci-metody/zkusenostni-uceni/>>.
5. **FALTÝSKOVÁ, J.; HŘEBÍČEK, L.; SPOUSTA, V.** *Kapitoly z pedagogiky volného času.* Brno : MU, 1998. ISBN 80-210-1274-9.
6. **HÁJEK, B.; HOFBAUER, B.; PÁVKOVÁ, J.** *Pedagogika volného času.* Praha : UK, 2003. ISBN 80-7290-128-1.
7. **HANUŠ, Radek; CHYTILOVÁ, Lenka.** *Zážitkově pedagogické učení.* Praha : Grada, 2009. 192 s. ISBN 978-80-247-2816-2.
8. **HARTL, Pavel; HARTLOVÁ Helena.** *Psychologický slovník.* Praha : Portál, 2004. 776 s. ISBN: 978-80-7367-569-1.
9. **HAYES, Nicky.** *Psychologie týmové práce.* Praha : Portál, 202. 192 s. ISBN 80-7178-983-6.
10. *Hranostaj* [online]. 2011 [cit. 2011-02-28]. Dostupné z WWW: <<http://www.hranostaj.cz>>.
11. **HRKAL, Jan; HANUŠ, Radek.** *Zlatý fond her 2: výběr her a programů připravených pro kursy PŠL.* Praha : Portál, 2002. 162 s. ISBN 80-7178-660-8.
12. **JIRÁSEK, Ivo.** *Vymezení pojmu zážitková pedagogika.* in Gymnasion, 2004, č. 1
13. **JŮVA, V.; SPOUSTA, V.; FUKAČ, J.** *Metody a formy výchovy ve volném čase : kultura a umění ve výchově.* Brno : MU, 1998. ISBN 80-210-1275-7.
14. **KOMINAREC, I.** *Úvod do pedagogiky volného času.* Prešov : Grafotlač, 2003. ISBN 80-968608-5.
15. *Learning-theories* [online]. 2008 [cit. 2011-02-20]. Learning-theories. Dostupné z WWW: <<http://www.learning-theories.com/experiential-learning-kolb.html>>.
16. **MILLER, Brian.** *Teambuilding : 50 krátkých aktivit.* Brno : Computer Press, 2007. 152 s. ISBN 978-80-251-1618-0.

17. **NEUMAN, Jan.** *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. Praha : Portál, 2000. 325 s. ISBN 978-80-7367-910-1.
18. **PELÁNEK, Radek.** *Příručka instruktora zážitkových akcí*. Praha : Portál, 2008. 208 s. ISBN 978-80-7367-353-6.
19. *Portál veřejné správy České republiky* [online]. 2011 [cit. 2011-04-01]. Dostupné z WWW:
<http://portal.gov.cz/wps/portal/_s.155/701/.cmd/ad/.c/313/.ce/10821/.p/8411?PC_8411_number1=258/2000&PC_8411_p=12&PC_8411_l=258/2000&PC_8411_ps=10#10821>.
20. *Project Adventure* [online]. 2008 [cit. 2011-03-04]. Dostupné z WWW:
<<http://www.pa.org/>>.
21. *Proud aktivit* [online]. 2011 [cit. 2011-03-13]. Dostupné z WWW:
<http://www.proudaktivit.cz/firmy-a-urady/budovani-a-rozvoj-tymu-teambuilding/#item_28>.
22. **PŘADKA, Milan.** *Kapitoly z dějin pedagogiky volného času*. Brno : Masarykova univerzita, 2002. 93 s. ISBN 80-210-2033-4.
23. *Skauting* In *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 9. 6. 2004, 24.4.2010 [cit. 2010-05-14]. Dostupné z WWW:
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/Skauting>>.
24. **ZAHRÁDKOVÁ, Eva.** *Teambuilding - cesta k efektivní spolupráci*. Praha : Portál, 2005. 176 s. ISBN 80-7367-042-9.

6 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 - výherní ponorky

Příloha 2 - arch pro vlepování ponorek

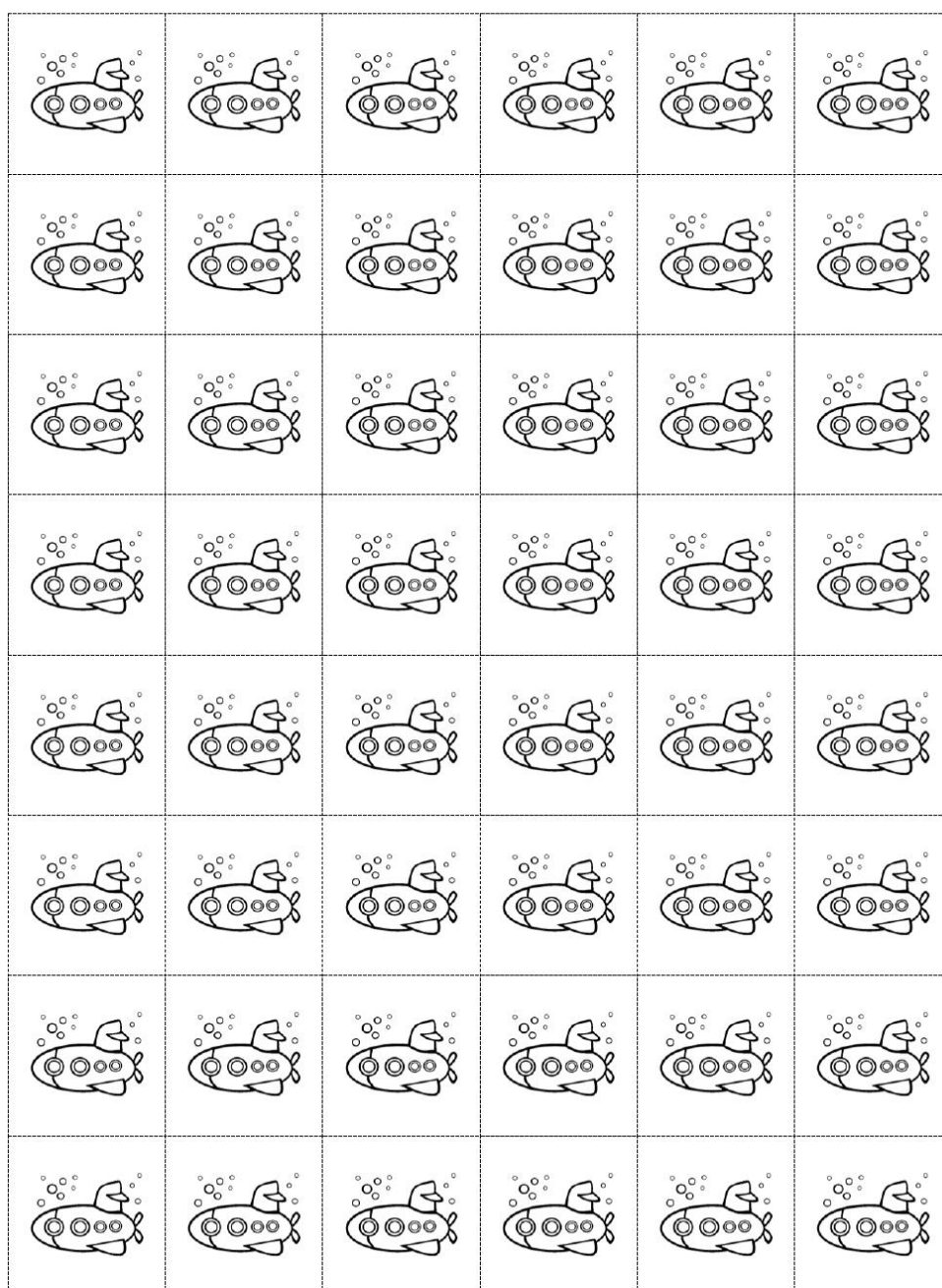
Příloha 3 - pracovní list „Chobotnice“

Příloha 4 - pracovní list „Jules Verne“

Příloha 5 – diplomy

Příloha 6 - dotazník zpětné vazby

Příloha 1 – výherní ponorky



Příloha 2 – arch pro vlepování ponorek



Cesta za dobrodružstvím

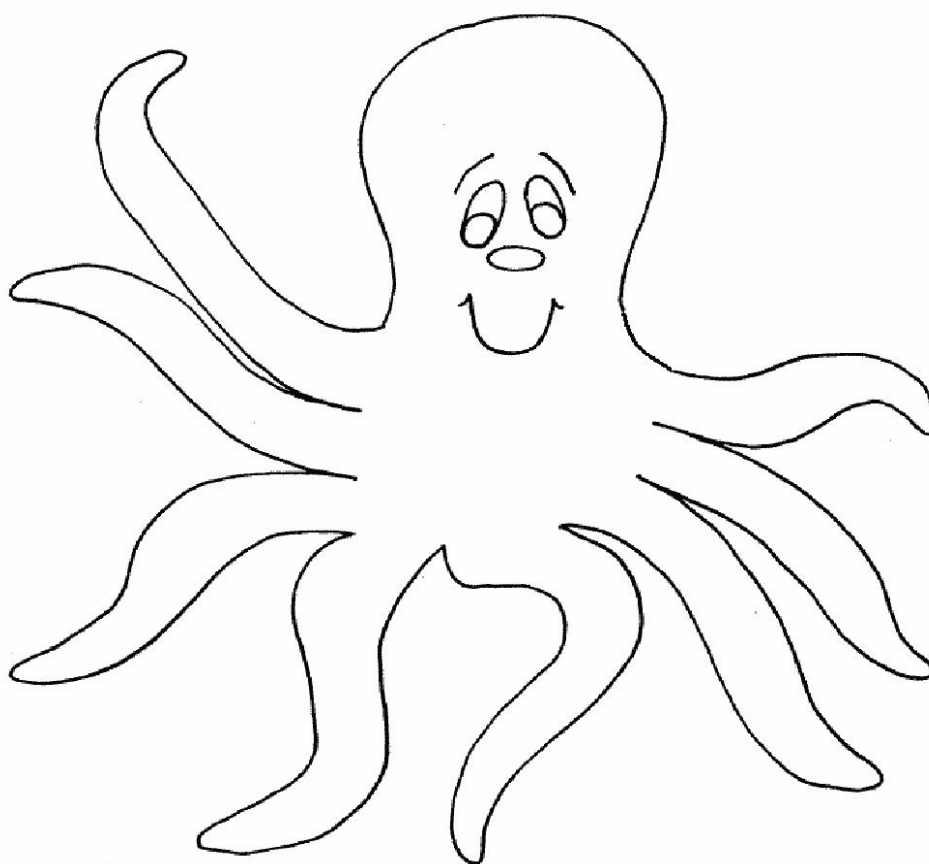
Místo pro vlepění tvých výherních ponorek



Chobotnice

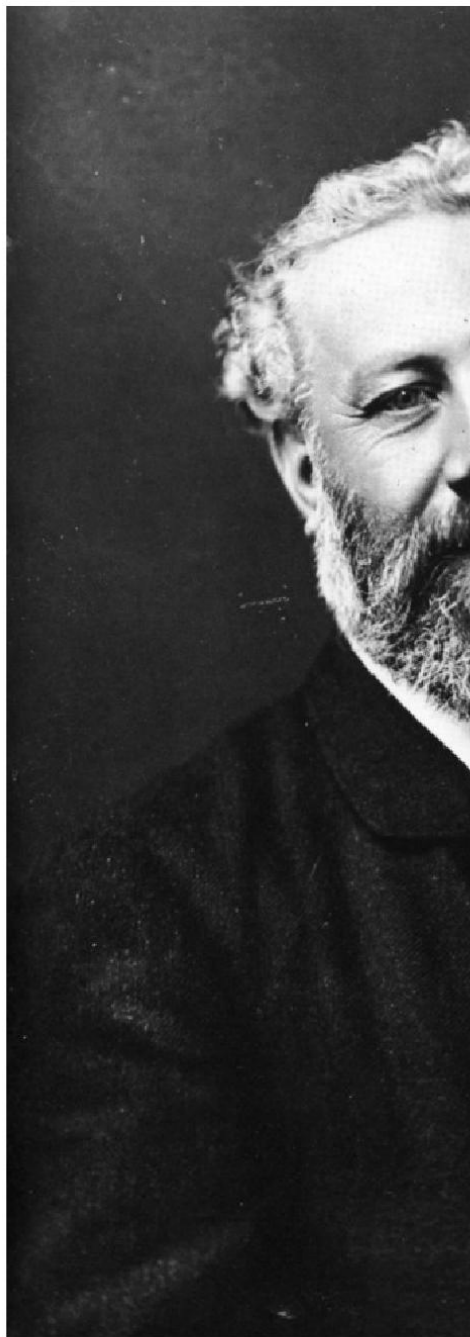


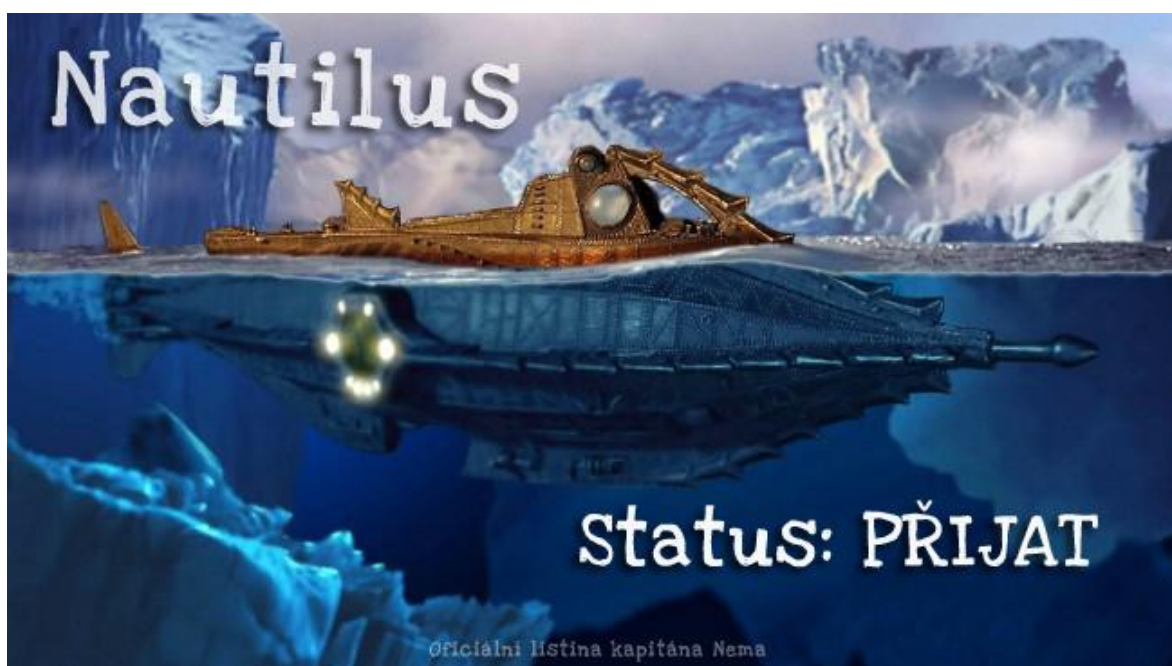
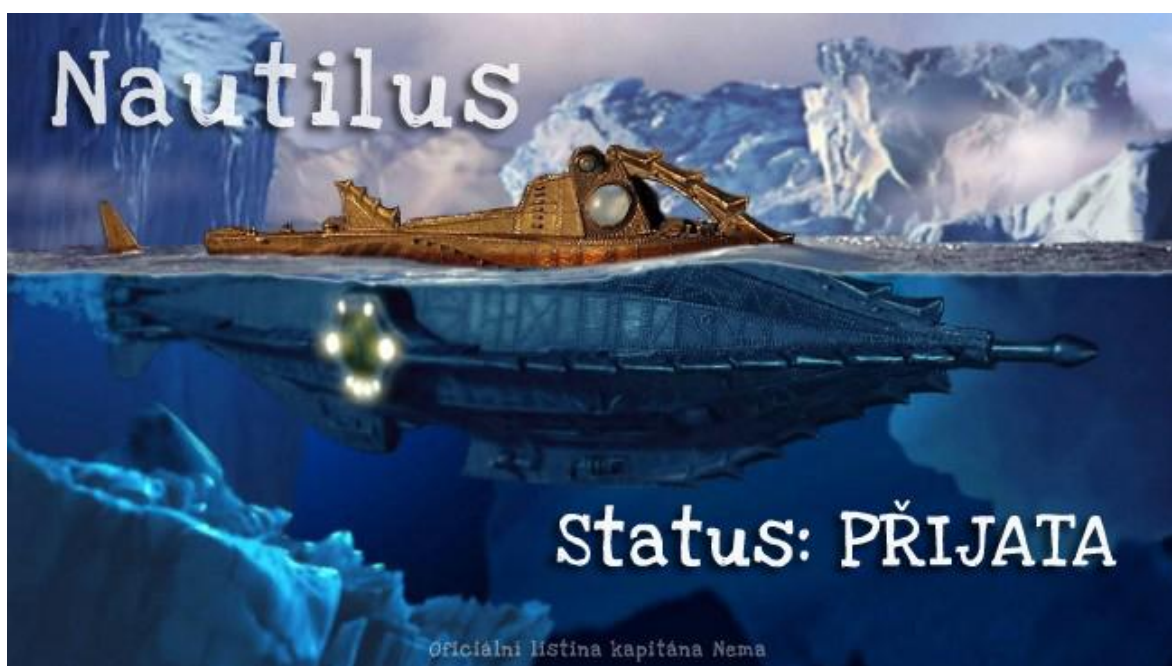
Cesta za dobrodružstvím





Cesta za dobrodružstvím





Příloha 6 - Dotazník zpětné vazby

1) Mezi ostatními dětmi jsem se cítil/a dobře

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

2) Zapojil/a jsi se do všech aktivit naplno?

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

3) Bylo těžké se ve Vašem týmu shodnout na společném řešení aktivit?

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

4) Myslíš si, že absolvování tohoto programu nějakým způsobem ovlivnilo Vaše fungování kolektivu do budoucna?

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

5) Myslíš si, že víkend splnil svůj účel - prohloubení spolupráce ve skupině

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

6) Která z aktivit pro tebe byla nejpřínosnější a proč? (pokud neznáš název, stručně popište)

7) Byl pro tebe program náročný po fyzické stránce?

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

8) Která z aktivit se ti zdála nejméně vydařená/nevhodná a proč?

9) Jel/a bys na podobnou akci znovu?

Ano	Spíše ano	Nevím	Spíše ne	Ne
-----	-----------	-------	----------	----

10) Další připomínky a návrhy